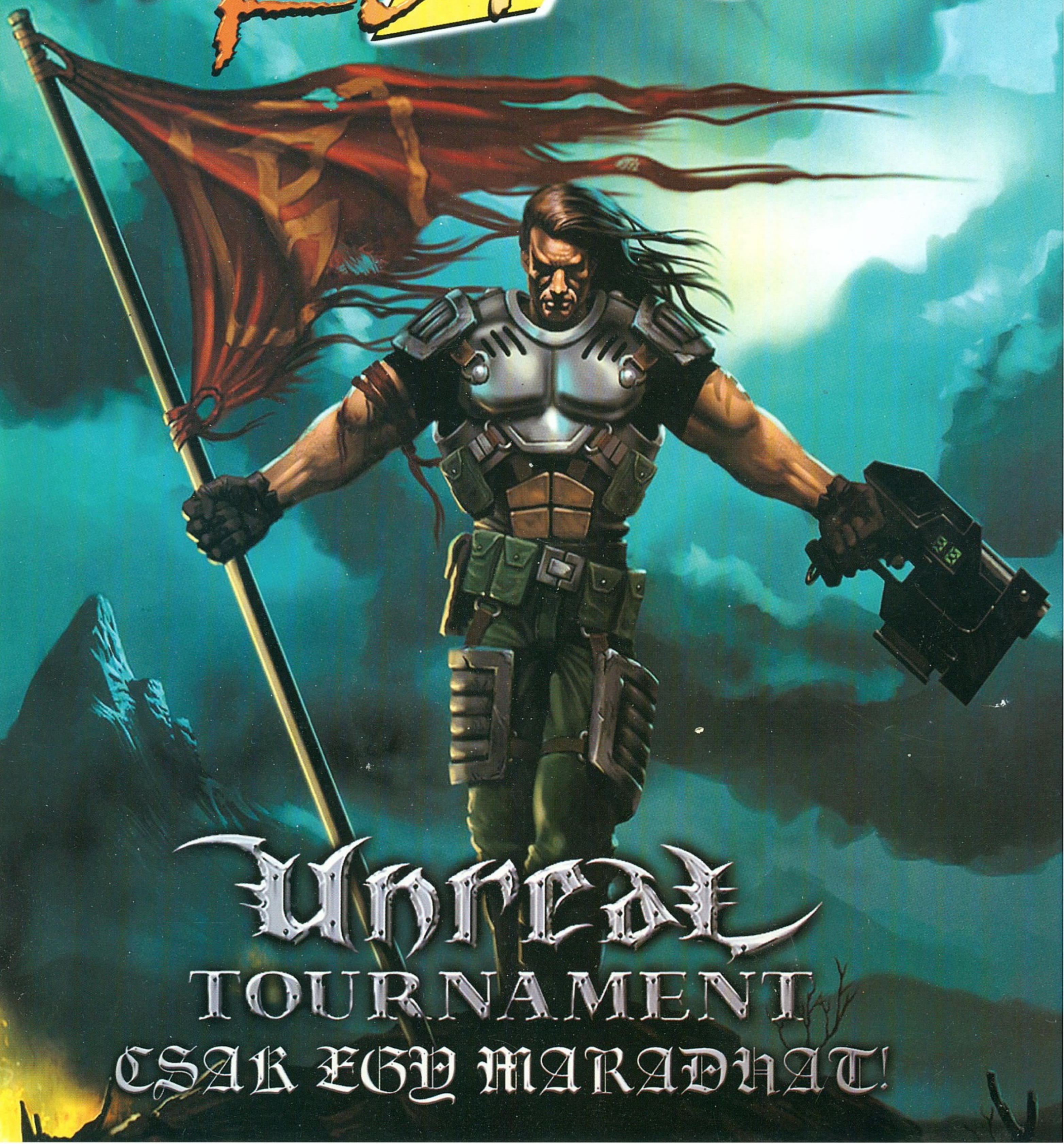
PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2001 ÁPRILIS

576,FT

576 KONZOL



Unreal Tournament

Csak egy maradhat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSONE



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

007 RACING	13990.-
007: THE WORLD ISNOT ENOUGH	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS(VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-





ASTERIX	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	12990.-
CASPER	6990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
COLIN MCRAE RALLY2	13990.-
COLLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLONY WARS - REDSUN	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2(PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3(PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING(PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER OF MIGHT& MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARKSTONE	14990.-
DEMOLUTION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DIE HARD (CLASSIC)	5990.-
DIE HARD 2	13990.-
DISCWORLD II	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DUNE 2000	13990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EL DORADO (D)	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	13990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	13990.-
FA PREMIERE L.FOOTBALL MAN.2000	13990.-
FA PREMIERE LEAGUE STARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FINAL FANTASY VII. (PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
FORMULA ONE 2000	14990.-
FRONT MISSION 3	13990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRANDIA	13990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INTERNATINAL TRACK & FIELD 2	13990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THEWAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCEMAT CONTROLLER	19990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR (PLATINUM)	8990.-
MEDAL OF HONOR 2	13990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MR DOMINO	9990.-

MS PAC-MAN	12990.-
MULAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	9990.-
MUPPET RACE MANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
NASCAR '98	9990.-
NASCAR 2000	13990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2000	13990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NEED FOR SPEED 4(PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
O.D.T.	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	12990.-
POPULOUS (CLASSICS)	6990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	13990.-
RAILROAD TYCOON 2	13990.-
RAINBOW SIX-UBI EXKLUSIVE	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RE-VOLT	13990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUESERIES)	6990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SMURFS	11990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON(PLATINUM)	7990.-
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	12990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STAR WARS DEMOLITION	15990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-JEDI POWER BATTLES	9990.-
SYPHON FILTER 2	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-





THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE AND DESTROY	12990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	13990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	12990.-
TOCA 2	13990.-
TOCA WORLD TOURING CARS	13990.-
TOMB RAIDER (VALUE SERIES)	5990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TOMORROW NEVER DIES (PLATINUM)	7990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK	7990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

PLAYSTATION 2

ARMORED CORE	19990.-
DEAD OR ALIVE 2	17990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	19990.-



ETERNAL RING	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
KESSEN	19990.-
MADDEN NFL 2001	19990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2001	19990.-

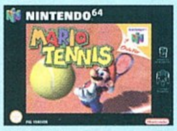
NHL 2001	19990.-
QUAKE III REVOLUTION	19990.-
RAYMAN REVOLUTION	19990.-



SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX	19990.-
STREET FIGHTER EX3	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
X SQUAD	19990.-

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE	17990.-
BATTLETANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
EARTHWORM JIM3D	17990.-
F-ZERO X	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-



HYDRO THUNDER	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MARIO PARTY 2	19990.-
MARIO TENNIS	17990.-
MARIOKART 64	16990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	17990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-

POKEMON SNAP	19990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-



RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SUPER SMASH BROTHERS	17990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
V-RALLY '99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
YOSHI'S STORY	16990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
BATMAN RETURN OFTHE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
DROPZONE	9990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
FINAL FANTASY 1	9990.-
FINAL FANTASY 2	9990.-
GODZILLA	7990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-

NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE	11990.-
POKEMON RED	11990.-
POKEMON YELLOW	11990.-
POPEYE 2	7990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS 3	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WARIO LAND I. SUPER MARIO LAND 3	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF ATTITUDE	9990.-
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	7990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
COLOR POWERMATE1	6990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
GTA 2	11990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTER GAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO-ALPHA TEAM	9990.-
LEGO-STUNT RALLY	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS1	11990.-

MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL	9990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAMPAGE	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPY HUNTER MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALLSTAR	9990.-
THE GRINCH	11990.-
THE LITTLE MERMAID I	
I-PINBALL FRENZY	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3	9990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARIOLAND 3	9990.-
WOODY	
WOODPECKERRACING	11990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

DREAMCASTAEROWINGS	16990.-
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	16990.-



BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
DINO CRISIS (D)	17990.-
DINOSAUR	17990.-
DISNEY MAGICAL RACING TOUR	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	17990.-
F1 WORLD GRANDPRIX	16990.-
GTA 2	17990.-
JIMMY WHITE 2	17990.-
MAKEN X	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RACING SIMULATION	



MONACO GP	16990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	17990.-
ROADSTER	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS RACER	17990.-
SUZUKI ALSTAREEXTREME RACING	16990.-
THE NOMAD SOUL	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D)	17990.-



VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

SEGA DREAMCAST



Tartalom



Fear Effect 2



The Bouncer



Surf Rocket Racers



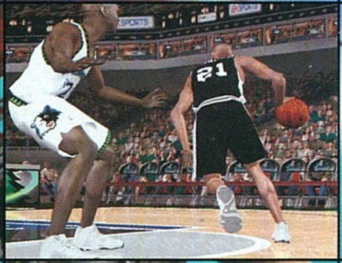
Unreal Tournament



Aero Dancing



SSX



NBA 2001

aktuális38

Mondhatjuk azt is, hogy ez a hónap a “bő lére eresztett” leírások hava volt. Csipi egyszerre több vasat is a tűzbe tartott, mert egyrészt végre végignyomta az Omikront, másrészt átküzdötte magát a Fear Effect 2-n is. Veres doktor természetesen Bouncer lázban égett, de nem úszta meg a Grandia 2 végigjátszás befejezését sem. Endrédy Tibi rámászott a Dreamcast-ra, elkészítette első DC tesztjeit, és elhatározta, hogy vesz egy gépet. Adam[1] megint nem csinált semmi érdemlegeset, de hát ezt tőle már megszokhattuk...Én meg csak úgy ott voltam velük...
Talán észrevettétek, hogy új tesztelőt köszönthetünk az 576 Konzol gárdájában, név szerint Böjtös Gábort. A Csipitől származó rossz szokás szerint besétált a szerkesztőségbe és erőszakosan az orrom alá dugta tesztmintáit, hát mit volt mást tenni, felvettem...Nem bántam meg, isteni jól ír a srác és ráadásul precíz is, az ő cikkeit 20 percnél tovább nem kellett javítani! Na félre a tréfával, Isten hozott köztünk Gábor! Most már viszont senki se jelentkezzen, mert mérges leszek!
A jövő hónapban beleerősítünk a PS2 fronton, mert van már egy Metal Gear Solid 2 játszható demónk, de azért PS-re is kaptunk 1-2 finomságot, pl. egy tengeralattjáró szimulátort. Dreamcast-on valószínűleg az Illbleed lesz a sztár, de még addig bármi történhet. (Küldjetek már egy pár Star Wars figurát!)

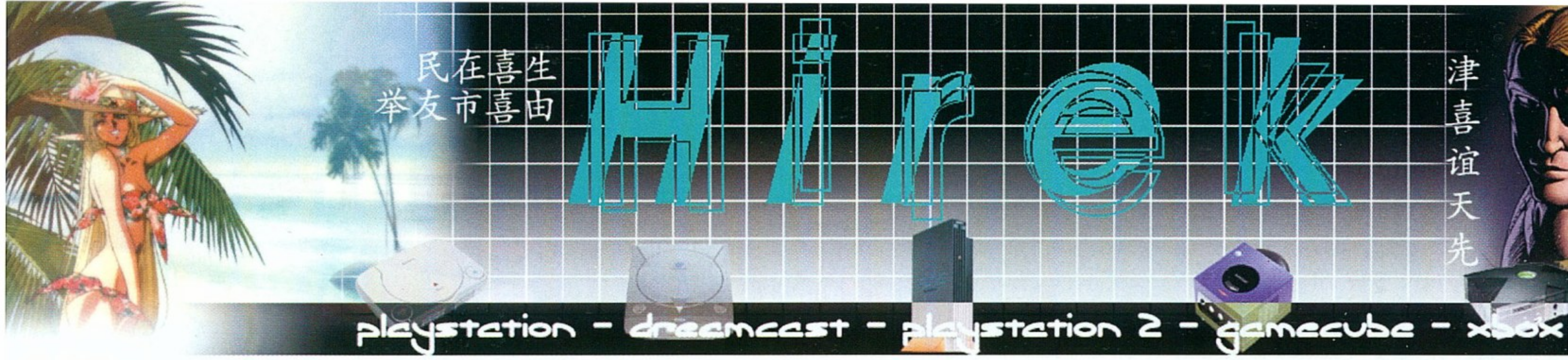
Martin

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem
az itt látható
három 1984-85-ben gyártott
Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak
és megválnál tőlük,
hívd a 3-49-48-47-es számot
és kérd Martint!

1417-9296
ıás:
ıt és Játékkártya nyomda RT
)LDMANN csoport tagja)
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: 576 Konzol Team
ıdai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
ıszti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
ıgame Kft.), 1389 Budapest,
!32.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Unreal Tournament



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (PLAYSTATION 2)

LucasArts

A grafikus kalandjátékok, mint például a Broken Sword, vagy a Discworld bármilyen nagyszerű programok is legyenek, sajnos igencsak rétegjátékok (konzolokon meg aztán pláne). A lassú játékmenet, a gondolkodás szükségessége kellőképpen elrettent minden nagyobb fogyasztói tömeget attól, hogy ilyen vásárlására adja a fejét. Pedig ha tudnák, hogy milyen jó is egy ilyen program... Szóval a LucasArts PC-n már elég régóta kezdte ezt a stílust, melyek mind-mind egy nagyszerű játékok voltak, ám ezek közül is kiemelkedik a Monkey Island sorozat, melynek negyedik, és egyelőre utolsó részét most a PlayStation 2 tulajok is megkapják. A főhős Guybrush Threepwood, az igazi balek, a született pojáca, akinek minden vágya az, hogy kalóz lehessen. A Karib-tenger kitalált területein a humorra fektetvén nagy hangsúlyt – igazán karakteres arcokkal megspékelve egy igen szórakoztató termék várható a masinára, mely megjelenéséig még elég sokat kell aludni, hisz ez csak ősszel jön el.





TEST DRIVE (PLAYSTATION 2)

Infogrames

Az ősrégi Test Drive sorozat sem ússza meg, hogy ne folytatódjon PS2-n, hiszen az Infogrames immáron a széria hetedik részét jelentette be a napokban. A 10 éve kezdődött legenda fénye ugyan igencsak megkopott az elmúlt években, azonban a Pitbull Syndicate ígérete szerint a most fejlesztés alatt álló rész mindenkit kárpótolni fog. A 25 licence autócsoda között olyan nyalánkságok tűnnek majd fel, mint a Dodge Viper, a Nissan Skyline GT-R vagy, hogy egyet a klasszikusok közül is: a '65-ös Shelby Cobra 427. A helyszíneket igyekeztek úgy választani, hogy azok élethű másaik legyenek a városoknak, amik most San Francisco, London, Monaco, és Tokió lesznek. 17 mérföldet lemodellezve, minden egyes város 10 futamra bomlik. A játék grafikai motorja és mozgatási rútinja a nulláról lett felépítve, és igyekeztek az arcade részleteket háttérbe szorítva a valós vezetés élményét visszaadni. A hanghatásokat valódi autók valódi zajaiból keverik majd ki, úgyhogy talán bízva bízhatunk abban, hogy lesz miért kivárnunk az őszi megjelenést.





CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX (PLAYSTATION 2)

Traveller's Tales / Universal

Az eddigi Crash Bandicoot részeket fejlesztő Naughty Dog csapat egyszerű huszárvágással lezárta PS-es karrierjét, és bejelentették, hogy ők bizony nem fejlesztenek több Crash játékot, és inkább első PlayStation 2-es projektjükbe feccölnek minden időt. A jogok viszont az Universalnál maradtak, akik nem szeretnének megválni aranytojást tojó tyúkjuktól, így a következő Crash rész készítését már ki is osztották az igen tapasztalt Traveller's Tales gárdájának. A sok eltévelyedés után (Crash Team Racing, Crash Bash) a The Wrath of Cortex végre visszatér a harmadik rész által is kitaposott ösvényre és a jó öreg ugrálós / ügyességi részek dominálnak majd. A 30 pályásra tervezett játékban Crash mellett Coco is irányítható lesz. A hőseink nemcsak saját lábukon közlekedhetnek majd, hanem olyan segédeszközöket vethetnek be, mint például egy dzsip, vagy egy repülőgép. A történet szerint Neo Cortex Uka Ukával összefogva egy olyan fegyver kikísérletezésén fáradozik, mellyel végleg elpusztíthatná Crash-t, és ehhez négy csodakőre lenne szüksége. Ezt kell saját magunknak megakadályozni. A játék valamikor az ősz folyamán várható.

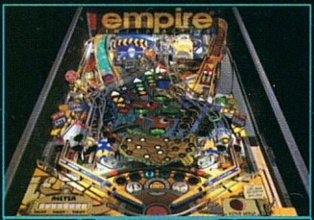




PRO PINBALL TRILOGY (DREAMCAST)

Emipre

Hát azt hiszem, hogy flipper játék ez idáig nem is nagyon volt még Dreamcastra. Ez azonban hála Istennek meg fog változni, hiszen az Empire gondozásában megjelenő Pro Pinball Trilogy három, teljes programot fog magában foglalni. Minden egyes program egy asztalt tartalmaz, mely köré egy teljes történet lett felépítve, azaz rengeteget kell játszanunk a több rámpán és egyéb beépített trükkökön ahhoz, hogy elérjük a pálya célját. És mindeközben csak flipperezünk, csak flipperezünk... Eszméletlenül profi kidolgozás, és talán jó hangulat is várható a programtól, mely még nyár előtt meg kéne, hogy érkezzen.





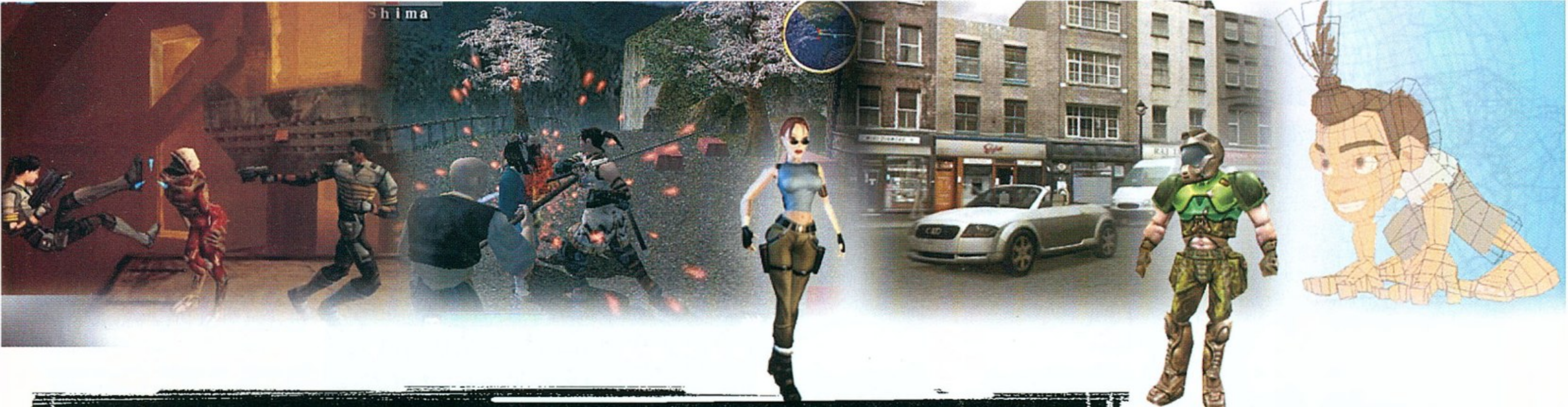
RUMBLE RACING (PLAYSTATION 2)

Electronic Arts

Yipeeee! – kiáltottam fel, amikor megláttam az Electronic Arts Rumble Racing című programjának a képeit. Hogy egy ilyenre milyen rég óta vágyom! Merthogy ebben a versenyjátékban autókat lehet zúzni, perdülni lehet, kaszkadőrmutatványokat végrehajtani, csak úgy, mint egy baró és minőségi akciófilmben. Az agresszivitásban segítségünkre lesznek a felszedhető huncutságok, melyekkel borsot törhetünk ellenfeleink orra alá, hiszen ez mégiscsak egy verseny, amit meg is kéne nyerni! 20 masszív autó, melyek kifejezetten harcias vezetésre lettek fejlesztve, 14 pálya a tengerparttól kezdve a hegyeken át, a Metropoliszokig minden megtalálható, ami csak kell. Szinte nulla töltési idő, eszeveszett brutalitás várja májusban a boltban a kedves érdeklődőket. Heh. Ezt megnézem majd magamnak...







SHADOW OF DESTINY (MEMORIES) (PLAYSTATION 2)

Konami

Igen érdekes, és olyan kicsit misztikusan megfoghatatlan hangulata van ennek az új Konami projectnek, mely rögtön elkapott magának. A kalandjáték története úgy kezdődik, hogy főhősünket Eike Kusch-ot a mindennapi munkája után a kávézóból kilépve leszúrják az utcán. Senki sem tud segíteni rajta, és Eike meghal. Azonban ami ott a véget jelentette, nekünk az lesz a kezdet, hiszen innen indul a játék, aminek célja: kideríteni mi történt velünk? Merthogy mi leszünk Eike, akinek a múltjából indulva kell kiderítenünk, ki és miért akart minket eltenni láb alól. A játék 10 fejezetből áll majd, és egy misztikus Homunculus nevű személy által adott tulajdonság segítségével tudunk 10 apró villanást visszaidézni a múltból. Ennyi időnk lesz arra, hogy felderítsük a bűntényt. Első alkalommal 8-10 óra játékidővel kell számolni, ami a többszöri alkalom után 3-4-re zsugorodik. Az 5 féle befejezést már csak azért is érdemes mind behozni, hogy rájöjjünk a történet egészére, és megvilágosodjon elménk, hogy minden apró részletet megfejtsünk... A program érdekessége, hogy a producere egy nő volt. Hát meglátjuk, hogy ez miként fog beleépülni a játékba, ami Amerikában elég pozitív visszajelzéseket kapott?! Mindenesetre hozzánk pár hónapon belül ér el.





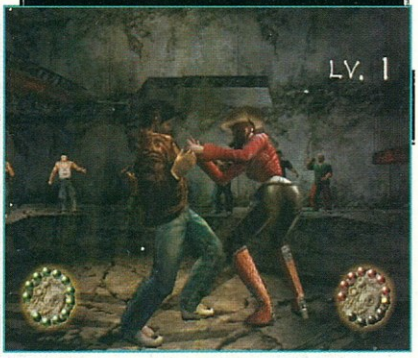


SHENMUE II (DREAMCAST)

Sega

A 3 GD-s Shenmue egy valódi mérföldkő volt a játékok történelmében. Az ultra-realisztikus grafika, a teljesen egyedi felépítés, és stílus – nem véletlen, hogy egyből belopta magát a játékosok szívébe. A nem kevesebb, mint 7 részesre tervezett sorozat második része már javában készül Yu Suzuki mester kezei alatt. A történetben Ryo Hong-Kongba utazik egy nagy hajón, és a titokzatos Shenhua után kajtat, akinek most jóval nagyobb szerep jut majd, mint az első részben, bár az egyelőre még mindig nem világos, hogy mi is az ő szerepe a sorozatban. Ami nagyobb változás még, az a grafika még tovább turbózása és a több kalandelem becsempészése. Egyes helyeken időgyorsítás vethető majd be az unalmas részek átpörgetése végett, és szerencsejátékozni is igen sűrűn kell majd, hogy pénzhez jussál. A csapat valódi épületekről és utcafrontokról készített több száz fényképet, hogy azt egy az egyben építsék bele a 4 lemezes csodába. A játék megjelenése decemberben várható Japánban.





BLACK & WHITE (PLAYSTATION)

Krisalis / Midas

Szeretted a Populoust? Kedveled azt a stílust a stratégiai játékokban, amikor a Te kezedben forog egy egész falu, olykor város sorsa? Nos, akkor a Black &White a Te játékod lesz! Molyneux mester legújabb készítményében szintén Istenként kell tetszelegned, ahol Te dönthetsz arról, hogy a pozitívabb, vagy negatívabb vonulatot képezed teremtményeid körében. Lehet szó, vagy lehetsz gonosz. Lehetsz fehér, illetve lehetsz fekete... Ebben a stratégiai programban lényeket kell nevelned, egészen születésüktől fogva. Vigyáznod kell rájuk, gondoznod őket, hogy aztán, amikor már felcseperedtek, fel tudd használni őket céljaidra. Mondjuk egy szomszédos falu betámadására... A játék igen nagy odafigyelést fog igényelni és borzasztóan hosszú játékmenetre lehet számítani. Az átírás már elég rég óta folyamatban van, viszont a PlayStation-ös verzió csak valamikor ősz vége felé várható.

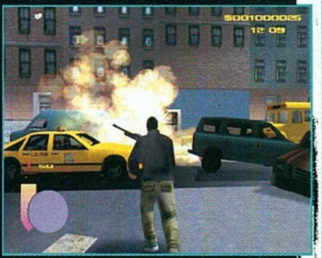




GRAND THEFT AUTO 3D (PLAYSTATION 2)

DMA Design

Arról már sikeresen beszámoltunk (és szerénytelen teszem közzé: elsők között a világon), hogy jön a Grand Theft Auto harmadik része. Most nem átallunk tényekkel is előállni, és borzolni idegeidet. Szóval a híres autólopó játék immáron a megháromdimezionálódás mezejére lépett, és igen impresszíven néz ki. A cselekmény a képzeletbeli Liberty Cityben játszódik, ami felépítésében a valódi életet adja vissza. 45 különböző gépjárművel fog szaladgálni az utakon, melyből az összes leállítható, és ellopható – melyből következik, hogy a játék lényege nem változott: tehát gengszterkedni kell megint. Fegyverünk is akad természetesen, mely arzenálban fellelhető lesz a Molotov koktéltól kezdve a rakétavetőn át a baseball ütőig minden. A cél természetesen az, hogy teljesítsük egy megbízónk feladatát, és alvilágiakhoz méltóan szívassuk közben az összes rendőrt... Nagyon látványosan néz ki a program és nem nehéz megjósolni, hogy ezt nagyon nehéz lesz elrontani, hogy ne legyen nagy siker. Ősszel jön.



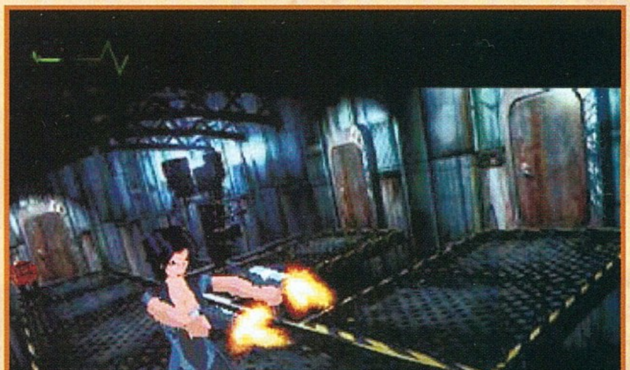


Bagó Péter

Gondolom azzal az összes Playstation tulajdonos tisztában van, hogy nagyon kevés nagyágyúnak nevezhető program fog már csak jönni a gépükre. Ezek közül az egyik biztos befutó – amire már sokan vártak – a Fear Effect 2: Retro Helix. (Amiket még várok: Alone in the Dark 4, Dragon Quest 7, és amit most olvastam a neten a Final Fantasy 7 felújított, kibővített változata!!)

A Fear Effect első része is nagy sikert aratott, az egyedi stílusa és a játékoknál eddig szokatlan erőszakosságának és vérességének köszönhetően. Nem hiába volt a dobozon a szigorúan csak tizennyolc év felettieknek szöveg. Szerencsére ezek a komponensek a folytatásban is megtalálhatóak. És bár folytatást írtam, a második rész az előzménye az elsőnek, mondjuk egy valódi folytatást igen nehéz is lett volna összehozni, lévén, hogy a női főszereplőn kívül szinte mindenki beadta a kulcsot a Fear Effect-ben. Na, de nézzük, miről is van szó.

Azt azért elöljáróban el kell mondanom, hogy az előző résszel nem játszottam, de azért remélem, nem fogok TÚL nagyot bakizni. A Fear Effect 2 egy Resident-hez hasonló 3D-s kalandjáték, de csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetnénk horrornak a műfajt, merthogy megijedni az általunk irányított karakteren kívül senki nem fog. Maradjunk inkább a kalandjáték meghatározásánál, ami NAGYON durva és erőszakos. A rajzolt figurák nagy előnye, hogy "büntetlenül" használhattak a készítők erőszakot és vért, hiszen ezek úgyis "csak" rajzolt szereplők. Persze ettől függetlenül töklétesen vannak animálva az olyan részek, mint hogy szegecses bokszerrel verik szét az egyik tag fejét, vagy ahogy kettévág egy ventilátor. (Kíváncsi vagyok, mikor jön el a videojátékokban is az az idő, amikor állatokat kell kínoznunk, csecsemőkkel fajtalankodunk, és nőket erőszakolunk meg.) Szóval a karaktereink 3D-s anime stílusú poligonos figurák, a hátterek viszont előre letárolt animációk vagy ezek kimerevített képei, úgy, mint a Resident Evil-ben, mindössze annyi a különbség hogy a Fear Effect helyszínei sokkal életszerűbbek. Ezt leginkább a mozgó objektumokkal és a valós időben generálódó fényeffektekkel érték el (a játék vége felé például Glas múltjában járkálunk egy kicsit, és ahogy lopakodunk a fal mellett, ha árnyékhoz érünk a figuránk is teljesen "besötétül", nagyon látványos!). Itt is kell majd ellenfelekre lövöldöznünk, kulcsokat, tárgyakat keresgélnünk és használnunk, illetve különböző elmés rejtvényeket megoldanunk az előző részhez hasonlóan. Bizton állíthatom, hogy ezek az agytevékenység serkentő feladatok a játék egyik legnagyobb erősségei és nincs is kevés belőlük. Ez a második rész is 4-CD-n jött ki – hasonlóan az elsőhöz – (kaszálhatnak a kalózok), de most nem egymás után kell berakni a lemezeket, hanem össze-vissza következnek. Mindegyik korongot kétszer kell majd behelyezni a gépbe. Hogy ez miért így van, ne tőlem kérdezzétek. Mindenesetre a 4 CD nem jelent extra hosszúságú játékidő, cirka 5-6 óra alatt a kaland végére érhetünk, inkább a rettentően helyigényes átvezető videók, és a letárol hátterek miatt ez a nagy helykapacitás. Ha már a videóknál tartunk, muszáj elmondanom, hogy iszonyatosan sok van belőlük, és mindegyik tökéletes rendezéssel büszkélkedhet. A készítők valószínű sokszor láthatták a Mátrixot, mert néha kísértetiesen hasonló effektusokat alkalmaztak. Az összes jelenet, a szereplők mimikája, mozgása, gesztusai, párbeszédei, hangjaik, mind-mind tökéletesre sikeredtek, valószínűleg valódi színészekkel sem lehetett volna jobban megoldani a dolgokat. A szereplők stílusa is roppant jól van kidolgozva, és bizony szarkasztikus humornak sem voltak híján a készítők. Ami pedig külön jó pont, hogy ha meghalunk, sokszor nem csak egy Game Over feliratot nézhetünk meg, hanem szépen animált véres jelentekben láthatjuk, amint például cafatokra tép egy robbanás. A leírásban nem fogok mindegyik elhalálozásra kitérni, rengeteg van belőlük, próbáljátok megnézni az összest, mert megéri.



A játékban négy irányítható karakter van, ebből három már ismerős lehet azoknak, akik játszottak az első résszel. Hana egy zsoldos, jó sok pénzért bármilyen feladatot elvállal, és különösen ritka pszichés betegségben szenved az úgynevezett "fekete özvegy szindrómában", azaz a szexet a halállal azonosítja. Aki tehát lefekszik vele, annak annyi. Glas egy ex-soldier, egy volt katona, akit jelen pillanatban üldöz a kormány és a CIA egy félresikerült kísérlet és a dezertálás miatt. Deke szinté zsoldos, szenvedélyesen imádja a nőket, és elég ramaty állapotban van az olyan káros szokásai miatt, mint például az alkohol, bár később kiderül az is, hogy mi áll a betegsége hátterében. Hármuk közül egyelőre még senki sem ismeri a másikat, persze a végére azért összeáll a nagy csapat. A trióhoz jön még egy új karakter Rain – aki még barátnőjénél is jobb testi adottságokkal rendelkezik –, ő Hana partnernője, khm... minden téren. A történet egy felhőkarcolóban helyett kapott laborba való betöréssel kezdődik, miközben odalent óévbúcsúztató partit tart a házigazda. A rablás után már csak a cuccot kellene átadni a megbízónknak, azonban innentől kezdve iszonyatosan gyorsan átvált a játék misztikusba, és jócskán összekuszálódnak a szálak. Mindenki megpróbál mindenkit kinyírni, meg átvágni, megjelenik nyolc halhatatlan pali is, úgyhogy csak kapkodjuk majd a fejünket.

A LÁNYOK, A LÁNYOK, A LÁNYOK ANGYALOK!



A programban nincs hagyományos életerőnk. Csak egy EKG-ra hasonlító kijelző van a jobb felső sarokban, ez mutatja a karakterünk idegállapotát, azt hogy mennyire fél. Ha sokszor eltalálnak, megütnek, vagy sokat szarakodunk egy-egy ellenféllel, az emberünk úgy "érzi", hogy egy igen béna játékos irányítja, ezért elkezd "félni", és ha az EKG-nk már pirosban van bizony elég egy ütés, hogy meghaljunk. Mint mondtam, ez nem az életerőnk, tehát gyógyító cuccokkal nem lehet helyre állítani az egészségi állapotunkat, ezért a játékban – sajnos – nincs semmiféle eü. csomag vagy gyógyszer. Hogy mégse kelljen egy "energiával" végigszenvedni az egész játékot, bizonyos helyeknél automatikusan regenerálódunk. De mi magunk is helyre állíthatjuk a lelki békénket, egyszerűen csak jól kell játszani, gyorsan sérülés nélkül végezni az ellenfelekkel, és így önbizalmat önteni az emberünkbe. Sőt ha valakit sikerült hátulról "csendben" megölni, duplán javul a közérzetünk. Észrevétlenül akkor tudunk gyilkolni, ha célkereszt (ami mindig megjelenik, ha becéloztunk valakit, vagy valamit) pirosan világít, ilyenkor a becélzott szerencsétlennek fogalma sincs, hogy pillanatokon belül látogatást tesz Szent Péternél. Az irányítás maradt a régi. A iránygombokkal mozgunk, az X a lövés a Négyzettel és a Körrel előre-hátra lapozgathatunk a tárgyaink között. A Négyzettel a fegyvereknél kezdünk, a Körrel a használati tárgyainknál. A Háromszöggel választhatunk ki egy-egy tárgyat vagy fegyvert (és ezzel is tölthetjük újra a fegyvereket), nyithatjuk az ajtókat, használhatunk ezt-azt. Bekapcsolni, megvizsgálni, használni minden olyan objektumot lehet, amire a Use felirat kiíródik. Sok ellenfél hagy maga után töltényeket vagy tárgyakat, ezeket szintén a Háromszöggel lehet felvenni. Az R1 a futás, az R2 a leguggolás, illetve a lopakodás, az L1 a 180 fokos fordulás, az L2 pedig a különböző bukfencek és elgurulások gombja. Sok helyen lesz majd mentési pont, ha pont rájuk lépünk megcsörren a maroktelefonunk, amit egyébként a mentéskor használni is kell, de sokkal célszerűbb, ha az options-ben úgy állítjuk be (Save Beacon On), hogy látni is lehessen azokat. Egyébként a menü nagyon design-os, és itt lehet beállítani azt is, hogy legyen feliratozás. Nagyjából ennyi információval mindenki neki tud vágni a kalandnak, meg aztán itt van a leírás is, ha valahol elakadnál.

Szóval, ha a véleményemre vagy kíváncsi, szerintem ez egy nagyon-nagyon jó játék, tökéletes audiovizuális élményt nyújt, jól játszható, érdekes, és elgondolkoztató rejtvények vannak benne. (Mindössze két hibát találtam benne: az aktív menürendszert és hogy sokszor nagyon hamar el fog fogyni az "energiánk" és egy-egy részt húszszor is újra kell kezdeni, mire belejövünk.) De mégis valami elfogyott a végére és nem tudtam rájönni, hogy mi, de másodszorra már nem volt kedvem belekezdeni a játékba. Azért persze mindenkinek kötelező beszerezni, mert nagyszerű szórakozást nyújtó darab, és akkor a nőkről, meg a szexről még nem is beszéltem. Meg hát ez az egyik utolsó nagy durranás a gépre.



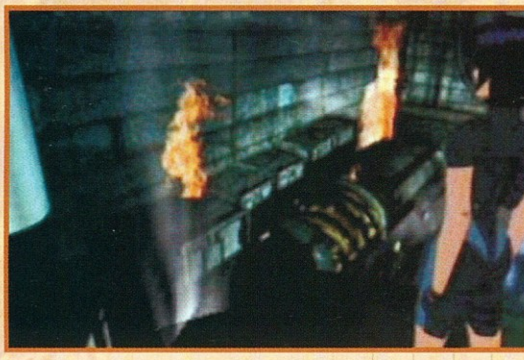


1 CD – ELŐSZÖR

Kezdéskor belepillanthatunk a három főszereplő életébe, hogy épp mivel is múlatják az időt, aztán Hana megkapja Jintől a megbízatásunkat, aki ellát minket a szükséges eszközökkel és tárgyakkal, és már kezdődik is a kaland. Rögtön ahogy belépünk a

folyosóra, egy mentési pontra bukkansz, úgyhogy itt az ideje, hogy ments ehhez először ki kell választani a Cellular Phone-t. Egy kicsit arrébb a falon van egy számítógépes terminál, ezt egyelőre még nem lehet használni, majd csak a második végigjátszásnál aktiválható, és mindenféle csaló kódokat lehet bepötyögni rajta. Menj ki a folyosó túloldalán lévő ajtón, a kanyargó rámpán még láthatod, amint Rain eltűnik, menj utána, be az ajtón. A következő helyiségben némi gond támad a bejutással kapcsolatosan. Mégpedig az, hogy a nagy profi tolvajbrigád leragad már az első ajtó kinyitásánál. Rain nem boldogul az elektromos zárral, felmerül, mint lehetőség, hogy berobbantják, azonban egyiküknél sincs az ehhez mindenképpen szükséges robbanóanyag birtokában (később persze össze-vissza fogunk robbantgatni). Végül aztán a két nő összedobják amilyük van, és kiötlik a nagy tervet: valószínű van a közelben egy generátor, amit működésbe kellene hozni, hogy továbbjussunk. Menj be a baloldali ajtón. A folyosón az első ajtó nem nyílik, a következő viszont már igen. Túlzottan megőrülni azért nem kell, odabent ugyanis egyelőre még semmit nem csinálhatunk, bár láthatóan van valami a padlót helyettesítő rács alatt. Gyere ki onnan és menj tovább a rámpán lefelé. Ments a mentési helynél és készülj fel az első harcra, és az első bejátszásra is. (Mármint abban az esetben, ha egyáltalán eljutsz a küzdelemig, mert az általam tesztelt verzió ugyanis már itt kezdte a szokásos lefagyogatást). Az első ellenfeleink egyfajta őrző robotok (Fixernek hívja a játék őket), és egész hamar le tudják szedni az energiánkat, úgyhogy ajánlatos ellenük a shotgunt használni. Miután ócskavasat csináltál belőlük, szedd fel a két pisztolytárat, és a sárga ajtó melletti L alakú rámpán menj végig, megint egy állat bejátszás következik. Az előbb megismerkedett droidok egyikét kegyetlenül lemészárolja egy csapat különösen agresszív csatorna patkány. Vedd fele a sarokból a kampót (Metal Hook), menj a sárga ajtó másik (jobb) oldalára és vedd fel a földről az EMP-ét, (ez egy nagyon hatásos kis fegyver a robotok ellen, könnyen lebéníthatjuk őket vele). Menj vissza a kis terembe, és a kampó segítségével feszítsd fel a rácsot, Hana kibányászik a ganéból egy sárga kódkártyát (Yellow Card Key). Vissza az előbbi sárga ajtóhoz, a leolvasónál használd a kártyát. Odabent mássz le a lépcsőn, és kapcsold át a kart. Amint megvagy vele, rád csörög Rain. Beletrafáltál, az ajtó kinyílt. Menj vissza hozzá, de előtte ments, mert a visszaúton találkozni fogsz három robottal is. Legyőzésük után vedd fel a megérdemelt tölténytárakat. Rain egy kicsit beszívat minket, még láthatjuk amint belép a nyitott ajtón, de aztán kizárja Hanát, bár nem az ő hibája, azt javasolja, hogy menjünk vissza a kapcsolóhoz, és ismét nyomjuk át a kart, hátha az segít. Visszafelé azért nem árt óvatosnak lennünk, egy gránátokkal hajigáló Fixerrel futhatunk össze (Egyébként ebből a fajta robotokból három féle van). Amint elindulsz a bal oldali ajtó irányába, eléd ugrik egy Fixer, lődd szét, tölténytárat vedd fel. (A sárga ajtó előtt ismét egy robot hullik alá az égből, potyognak ezek mint, cigánygyerekek az égből, csak nem értem, hogy honnan.) Visszatérve a kapcsolóhoz, kellemetlen meglepetésben lesz részed, a generátor ugyanis felrobban, ráadásul még a létra is megrongálódik, úgy látszik Hana csapdába került. Most át kell vennünk Rain irányítását, akit azonban már figyelnek a biztonsági kamerákon keresztül. Ments a sarokban, és próbálj meg úgy átmenni a gőzkicsapódások között, hogy ne nagyon sérülj. A következő folyosón két robot vár, a tölténytárakat se hagyd ott. A bal oldali ajtó zsákutcába visz, inkább mássz le a létrán. Ments, ha akarsz, és menj tovább az egyetlen ajtón keresztül. Ezen a folyosón szintén minden csak az ügyességen, és a ritmusérzékeden múlik minden, a falakból kicsapódó "izéket" kell kikerülni, egy kis segítséget nyújt az, ha a padló alatti részt figyeled, a hidraulika ugyanis ott előbb mozdul be. Az ajtó mögött megint egy robot, a hordók takarásában pedig egy UZI van. Ezen a folyosón egyébként különösen jól lehet megfigyelni, hogy mennyire riszálja a seggét a kiscsaj járás közben. Vegyél magadhoz valamilyen sorozatlövésre alkalmas fegyvert, nyiss be a folyosó végén az ajtón. Odabent jó nagy vérfürdő fogad, mindenfelé halott technikusok testeinek darabjai, de ellenfélből sincs kevés. Van itt egy újfajta ellenség is a technikusok, nem túl veszélyesek, viszont képesek megzavarni az automatacélzásunkat. Maradj az ajtó melletti hordók fedezékében, onnan a legegyszerűbb leszedni mindenkit. Gyűjtsd be a muníciókat, és az Uzit, majd menj ki a jobb oldali ajtón, két Fixer mínusz, két tár plusz. Az első ajtó mögött egy nagyobb terminált találsz, használd rajta a Jintől kapott lemezt (Flash Disc), hopp kiderül, hogy a rajta található kódok rosszak, három perced van, hogy a két emelet kódjait kirakd, utána ugyanis a szobát elárasztják gázzal, és Rain megfullad. Mint egy kvarcórán a számokat, úgy kell kirakni a kódokat, nem nehéz de azért leírom a megoldást. 80: 1, 2, 3, 4, C, D.. 86: 1, 3, 4, A, 2, D – ha esetleg más lenne bocsika, elképzelhető ugyanis hogy a gép véletlenszerűen rendezi el a szimbólumokat, mindenesetre nekem ezek működtek. Ha összejön a dolog, azon kívül, hogy megszereztük a kódokat az ajtó és kinyílik, menjünk is ki rajta. Irány vissza a nagyterembe, majd ki a másik ajtón, öld meg a technikust (egyébként s technikusi személyzetet nem mindig muszáj megölni, néha ha békén hagyjuk őket ránk sem hederítnek.) Ments. Van itt két ajtót, az egyiket csak egy kóddal lehet kinyitni, ezt felejtsd is el, válaszd a másikat. Öld meg a robotot, és a sarkon lévő ajtón menj be (egyébként is csak az van nyitva). Van itt két gép, kezd a jobb oldalival. Ez egy elég egyszerű logikai feladat. A képernyő felső sarkában van a megoldás kulcsa. A különböző számok más és más betűt jelentenek. Egy kicsit direkt össze vannak karcolva, hogy a dolog mégse legyen olyan könnyű, ezért most leírom ide őket. B-5, C-4, D-3, E-2 F-1. A számsorok mellett mindig van egy betűsor is, a megoldó-kulcs alapján gyorsan be lehet ütni a kombinációkat, de sor után kapcsold át a sor végén lévő kapcsolót is. Ja, és a színek sem elhanyagolható tényezők, ha jól emlékszem először a kék sort kell megcsinálni, majd a sárgát és legvégül a pirosat. (Ha nem ez lenne a sorrend, figyeld a kijelzőn, milyen színnek kell következnie.) Gyengébbek kedvéért a kódok: kék 31452, sárga 45123, piros 23451. Miután beindult a gépezet egy csomó mindent aktivál, többek között egy idáig halott számítógépet és a másik sarokban lévő terminált is. Belépve a gépbe megint egy kicsit a logikánkat kell használnunk. A fenti számok közé azt a számjegyet kell beírni, amiket összeadva aztán az alsó számot kapjuk. Az első négy helyre zöld, azaz plusz számot kell beírni (2, 5, 10, 13), míg az utolsóhoz az 1-et. Beírni egyébként úgy lehet, hogy rávisszük a számra a kurzort nyomunk egy X-et, üres helyre visszük és megint nyomunk egy X-et. Ha mind az öttel megvagyunk nyomj egy OK-ot. A kis képernyőn láthatod amint leeresztődik a víz. Rain telefonál egyet Hanának, hogy megvan a kiút, sikerült leeresztenie a vizet, úgyhogy egy kicsit mozgassa meg a formás kis popsiját. Ismét Hanát irányítod. Ments. Menj ki a folyosóra, ahol Hana egy videokazettára lesz figyelmes, ami a földön hever, ugyanebben a pillanatban valaki elkezdi felfeszíteni a szemközti ajtót is. Óvatosan araszolgass a kazetta felé, majd amikor a patkányok betörik az ajtót, veszettül rohanj vissza a mentési pontra, hogy elkerüljenek a rágcsálok. Egyébként érdemes megnézni azt is, mi történik, ha nem vagy elég gyors, ebben az esetben ugyanis Hanát széttépik a patkányok. Ha tiszta a terep, vedd fel a videokazettát (VIDEO TAPE A). A sarok mögött egy robot lesz, lődd szét. Az első és egyetlen ajtón menj be, itt is és a folyosón is vannak megrémült technikusok, ha akarod, életben is hagyhatod őket, mert annyira be vannak rezelve hogy nem támadnak meg, viszont engem idegesített a sipákolásuk ezért én mindegyiket agyonlőttem (meg a töltény sem jött rosszul). Szóval a szobában van egy összetört robot, vedd fel tőle a Fixer Piston-t, a hordók mögül pedig az UZI-t. A folyosót egy gőzfal zárja le, ezért ismét egy rejtvényt kell megoldani a továbbjutás érdekében. Az egyik falon van a megoldás, a másikon a gép, amibe be kell ütni. Azt kell megfigyelni, hogy melyik színnél hány függőleges sáv ég, majd azt beütni a gépbe. Itt a megoldás: 5 kék, 4 kék, 3 sárga, 2 sárga. A rendszer deaktiválódik, és a gőz elzáródik, szabad az út. A folyosó végén Hana egy újabb technikusba botlik. (Mondjuk az furcsa, hogy a nagy profi gyilkológép, egy sebesült látványától is megijed, na mindegy). A srác rendesen be van tojva, és folyton csak azt ismételgeti, hogy mindjárt ideér valaki és megöl minket, Hana kicsit megnyugtatja,







mire a tag a kezébe nyom egy tükördarabot (MIRROR SEGMENT) és egy zöld kódkártyát (GREEN KEYCARD). A csaj felhívja Raint, és olyan hasznos tanácsokkal látja el, mint például: lőj mindenre, ami mozog stb., a rádiókapcsolat megszakad, és újra Raint irányítjuk. Menj ki a szobából, de vigyázz, mert rögtön egy Fixer támad rád. De nem is ettől állt fel a szőr a hátamon, hanem attól az árnyéktól, ami végigsuhan a folyosó falán – és a hozzá tartozó kacajtól. Az csak hab a tortán, hogy amikor elhagyjuk az ajtót, visszafelé valaki megpróbálja kitörni belülről. Jön majd még egy robot, majd mentsél. A nagyteremben aztán gyorsan meg is ismerkedhetünk az előbb említett árnyék tulajdonosával, épp hogy megússzuk, amint jól fejbe akar minket aszni egy csavarkulccsal. A tag nem kispályás, megvan vagy jó két és fél méter magas, és a csavarkulcson kívül egy bazi nagy penge is van nála. Lődd, mint az állat, egy idő után kifekszik. Sajnos Rain van olyan hülye, hogy közel merészkedik a mozdulatlan testhez, aminek persze hirtelen felpattan a szeme, és mi máris újból Hanát irányítjuk. A technikus melletti létrán mássz fel, vedd fel a Machine Cog-ot. A zöld kódkártyával tudod kinyitni az ajtót. Ez a hely most már ismerős. Menj vissza oda, ahol a játék kezdődött és most a bal oldali ajtón menj be. (Vigyázz a robotra.) Mássz le a létrán, nyírd ki a Fixert, van ott egy másik is – szerencsére nem működőképes állapotban. Mellőle vedd fel a Fixer Head Key-t. Menj fel a rámpán, ki az ajtón. Ez megint már egy olyan hely, ahol jártál már, csak akkor még Raint irányítottad. Juss el egészen a nagyteremig, ahol a mészárszék van (útközben négy robottal kell megküzdened). A helységben keresd meg a nagy szürke gépet és tedd bele a Metal Cog-ot. Jön egy bejátszás, amiben egy Fixer aktiválódik. Mentsél egyet a számzáras ajtónál, vissza a nagyterembe és most az ellenkező ajtón menj ki. Három Fixeren verekedd át magad (az utolsótól megkapod a második videokazettát – Video Tape B), amiket le is játszhatsz a szoba végében lévő, most már működő terminálon. Az első nem valami érdekes, csak egy propagandaanyag, amiben a Fixereket mutatják be munka közben, és ecsetelik az előnyös tulajdonságaikat. Mindenesetre jó véres. A másik bár jóval rövidebb viszont annál érdekesebb, az egyik alkalmazott van rajta, aki bemondja a számzáras ajtó új kódját. Menjünk tehát vissza oda. Vigyázz, mert az ajtó előtt lesz egy Fixer a plafonon. Remélem, megjegyezted a kódot, az enyém 92572 volt, lehet, hogy ez nálad is működni fog. Odabent két gránátos Fixer fogad, tehát minél előbb végezz velük. Ha lemész a rámpán, egy csomó Fixer lesz lent, akik nem támadnak meg, mert épp javítanak valamit. Fent menj be a szembe lévő ajtón. A folyosó végén a hordót robbantsd fel az időzített bombával (Blasting Cap), majd gyorsan rohanj a beugróba. A robbanást meghallva az összes javító Fixer a hordóhoz sereglik és nagyban el kezdenek mindent hegeszteni. LOPAKODJ ki az ajtón, menj le a rámpán (öt Fixert kel likvidálnod). Az asztalról vedd fel a Fixer Chip-et. Emlékszel még arra a folyosóra, ahol egy Fixer hevert működésképtelenül? Na oda rohanj most vissza (nincs is messze). A Fixer Head Key használd a roboton majd a négy cuccot rakd a megfelelő ábrára (eltévesztéséhez emberfeletti gyökérség kell). (Ha valamelyik alkatrész nincs meg, menj vissza a pálya elejére, a kanyargós rámpán lesz egy Fixer, aminél szintén van egy alkatrész , ezt a robotot aktiváltuk anno.) A Fixer magához tér és gyorsan megreparálja a hibás ajtózárat, majd ismét magába roskad. De legalább most már be lehet menni az ajtón. Lesz ott egy technikus, meg egy mentési hely, ahol rögtön ments is, mássz le a létrán. Egy nagyobb terembe jutsz, ahol végre rákadsz Rainre. Épp valami durva mechanikus bogár tesz rajta erőszakot, legalábbis így fest a dolog. Persze a lány fogva tartója is feltűnik a színen, ismét hátulról támad. Szóval ő az első főellenség. Legyőzni nem lesz nehéz, egyszerűen csak lőni kell, mondjuk a dupla UZI-val, hamar el fog fogyni az energiája. Na jó azért nem ilyen egyszerű a dolog. Olyan helyre kell becsalni, majd meglőni, ahol víz érti. Az így keletkező elektromosság aztán szépen hazavágja a harmadik alkalomra. Menj Rainhez és szabadítsd ki, a csaj elmondja, hogy bomba van elrejtve az épületbe, de sikerült kinyitnia a hozzájuk vezető ajtókat. Két percünk van arra, hogy hatástalanítsuk őket. Az első rögtön a visszaúton lesz. Az mögött az ajtó mögött, amit anno valaki ki akart dönteni, a másik pedig rögtön a mellette lévő szobában van, itt azonban ki kell nyírni egy Fixert is. A detonátorok hatástalanítása után, menj vissza Rainhez, de előtte ments. Fehérnemű bemutató. A duma közben a rosszfiú is magához tér, és kiélesít egy bombát. Már csak egyetlen dolgot tehetsz, futnod kell az életedért. Ha utolér a tűz, meghalsz, ha eljutsz Rainig, őrült módjára nyomkodd a háromszöget, hogy a lányok ki tudják nyitni az ajtót. Megmenekültél, a gép értékeli a teljesítményedet: úgy mint, játékidő, megölt ellenfelek, lopva ölések, leadott lövések, találatok, mentések száma, és ez a későbbiekben is mindig így lesz a lemezcserék előtt. Tedd be a kettes lemezt.



2 CD - ELŐSZÖR

Rainen van a sor. Szerintem ments is egyet, mert egy elég szopatós rész jön, ugyanis az ellenség hatalmas túlerőben lesz. Nem számoltam meg pontosan hány tagot kell kinyírni, de lesznek egy páran. Ki az ajtón lődd agyon a három őrt. Az UZI meg a töltényeket ne hagyd ott lehetőleg. Innen csak egy irányba tudsz menni, végül egy lejtős rámpára érsz, itt elég sokan vannak, és amint el kezdesz lövöldözni, mind ide rohannak.



(Csak úgy megjegyzem, hogy bár lehet a játékban csendben, és lopakodva is gyilkolni például a késsel, de nekem soha nem sikerült ezt hosszabb távon használni, főleg olyan helyen ahol sokan voltak egyszerre, bár lehet hogy csak én bénáztam.) Itt lehet azt a taktikát alkalmazni, hogy csak egy lépést megyünk lefelé, hogy csak épp átmenjünk a következő képernyőre, és minden ölés után visszahátrálunk, majd újra előre és megint vissza. Ezzel a módszerrel elvileg egy-két őrnél többel nem kell megküzdeni egyszerre, és kisebb az esélye hogy agyonlőnek. Szóval nyírjál ki mindenkit, majd szedd fel a tárakat. Van itt egy nagy vízesés is (persze mesterséges), ami a későbbiekben lesz fontos. Menj fel a másik rámpán, amelyik emelkedik. Egy kisebb lövöldözés után egy ajtóhoz érkezel, menj be, egy kisebb fajta labirintusba kerülsz, jellegzetes csillagszerű ábrák díszítik a falakat. Az ajtótól balra elindulva van egy mentési hely, de az a rész egyébként zsákutca, tehát indulj el jobbra. Itt is lesznek majd őrök, itt például lehet csendben gyilkolászni. Egy kicsit arrébb különös négyzetekre figyelhetsz fel a padlón, ha rájuk állsz (kapcsolók) lenyílik egy titkos fal, és Rain kiszúr egy pár őrt, mást azonban nem lát, mert egy hosszú zászló takarja el kilátást. Menj tovább, lesz megint egy zsákutca, a falon egy csapkerékkel, tekerd meg, ezzel elzárod a vízesését, ami mögül egy létra kerül elő. Egyelőre még ne menj a vízeséshez, hanem kutass tovább a labirintusba, kell találnod még egy helyet, ahol szintén négyzetek vannak a padlón a fal mellett. Állj rájuk, ismét lenyílik egy rejtett fal, ám ezúttal szabad a kilátás. Rain kontaktol egyet Hanával. Szóval el kéne intézni az őröket odalent. Vedd elő az Assault Riflé-t, majd ha már ki van választva, a távcsövet (Sniper Scope). Ez egy állat bejátszás. Rain fejbe lövi az első palit, a másodikkal pedig egyszerre lőnek, a két golyó mátrixosan egymás mellett húz el. Az őr lövedéke telibe találja a fegyverünkön lévő távcsövet, Rain azonban jobban célzott, a nehézfiú füstölgő lyukkal a fejében esik össze. Menj vissza a másik titkos falrészhez, ha előveszel valamilyen fegyvert, megjelenik a célkereszt a képernyő tetején, ami azt jelenti, hogy Rain becélzott valamit. Lőj egyet, a csaj telibe trafálja a zászló rögzített sarkát, majd Tarzan módjára leleng rajta. Az esés után vedd fel, amiért az egész hajcihő volt a Jin által otthagyott ládát (Jin's Package). Megint egy kis telefonálgatás következik, és egy szereplőváltás. Hanának sikerült bejutnia a partira, rögtön ments is a bejáratnál, mert itt elég könnyű elvérezni. A bulin egy elég szokatlan biztonsági eljárás van érvényben. Nincs motozás a bejáratnál, mint a meccseken, vagy a koncerteken, ellenben a parti egész ideje alatt biztonsági emberek járkálnak a tömegben, és egy speciális műszerrel pásztázzák az embereket. Ha valakinél fegyver van, a kütyü csipogni kezd, és azon



nyomba lefülelik a tettest. Szerencsére a biztonsági őrök itt sincsenek mindig a helyzet magaslatán, szinte csak akkor tudnak minket elkapni, ha sokáig egy helyben állunk, vagy esetleg a karjaikba futunk. Tehát igyekezzünk őket kikerülni, ha meghalljuk, hogy csipog a szerkezet, húzzunk arrébb. A parti három emeleten zajlik, a legalsón nincs semmi érdekes, mindössze a fel és a levezető mozgólépcsők találhatók itt. A másodikon van a bár, a vécék, (benne egy mentési ponttal) és egy feljáró a harmadik emeletre. Ez mellett a feljáró mellett, egy magányos öltönyös tag álldogál, láthatóan nem a kezében lévő ital volt az első a mai este. Egyből lenyűgözik Hana domborulatai, és meghívna minket egy italra, amit a lány nem sokra értékel, lévén, hogy az italok ingyen vannak. Annyit azonban megtudhatunk tőle, hogy a keresett személy a harmadik emeleten lévő VIP szektorban mulatozik, oda azonban nem tudunk belépni, a nálunk található ezüst karkötő ugyanis nem jogosít fel a parti különlegesen fontos személyeknek elkülönített részére való belépésre. Miután konstatáltuk, hogy egyelőre ide még nem tudunk bejutni, menjünk vissza a palihoz (egyébként Big Tomnak hívják).



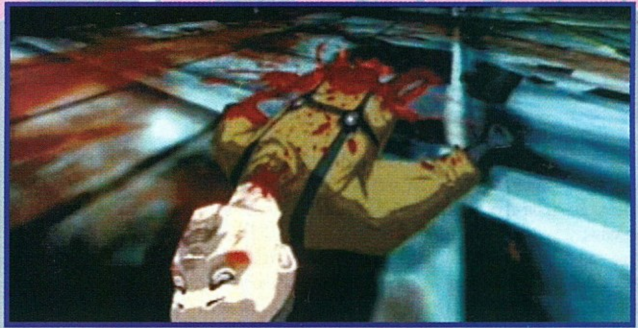
A srác még mindig nem tud szabadulni Hana dudáinak a látványától okozott eufóriából, ezért Hana önállósítja magát és kikapja a kezéből a poharat. A bejátszás után menj fel a harmadik emeletre, és indulj el a táncoló emberek irányába. Alig érsz el a vörös szőnyegig, megszólít egy titokzatos férfi. Ő ismeri a doktort, és valami oknál fogva segít nekünk, kapunk tőle egy arany karkötőt, és egy szerencse talizmánt. Valami azt súgja nekem, hogy ez a pali nem ember. Az új karkötőnket használjuk a VIP ajtónál, az őr most már beenged minket. Egészen menjünk el jobbra, a doktor a sarokban iszogat (fehér zakó van rajta). Használjuk nála az imént szerzett pohár italt. A bejátszásban Hana beveti női bájait, és sikerül megszereznie a férfi hajtincsét és az újlenyomatait is, amit a poháron hagy. Egy rövid telefonbeszélgetés után, megint Rain kell irányítanod. Ott állsz, ahol az előbb felvetted a pakkot. Vissza kell menni az elzárt vízeséshez. Megint egy rakat őrt kell útközben elintézni. Fel a létrán, be az ajtón, de csak óvatosan, mert odabent három pali vár, és nagyon könnyen kinyírhatnak. Amikor itt először meghaltam, a következő alaklommal előtte mentettem, akkor persze richtig sikerült kinyírnom őket. Van ott egy nagy vasajtó, a Maintenance Keycard-dal nyílik. A folyosón ments. Következő szoba. Nyírd ki az őrt, majd a falnál lévő terminálnál használd újból a Flash Disc-et. Itt most egyből három logikai fejtörő is következik egymás után. Az első rögtön miután behelyezted a lemezt. A rendszer ugyanis még egy hattagú geometriai kódot is kér. Szerintem ez egy ötletes dolog. Arról van szó, hogy bal oldalon mindig látható egy ábra, és a jobb oldali alakzatból kell nekünk ugyanolyat csinálni. Ehhez le, fel, jobbra, balra kell a szögeit módosítani. Mint mondtam összesen hat ilyen ábra lesz, ráadásul a megoldásuk különbözik a két nehézségi fokozaton, úgyhogy leírom mindkét verziót.



Kezdjük a normál fokozattal. Első alakzat: le, fel le fel, le, fel, le, fel. Második alakzat: fel, le, fel, le, fel, le fel, le. Harmadik alakzat: fel, fel, fel, fel, le, fel, fel, fel. Negyedik alakzat: le, le, fel, le, le, le, fel, le. Ötödik alakzat: le, balra, le, balra le, balra, le balra. Hatodik alakzat: le, jobbra, fel balra, le, fel, le fel. Hard fokozat. Első alakzat: fel, le fel, le, fel, le, fel, le. Második alakzat: le, balra, le, balra, le, balra, le, balra. Harmadik alakzat: le, jobbra, fel, balra, le, fel, le, fel. Negyedik alakzat: le, fel, balra, le, semmi, le jobbra fel. Ötödik alakzat: le, balra, jobbra, le, semmi, bal semmi, jobb. Hatodik alakzat: balra, le, jobbra fel, semmi, le, bal fel.

A következő szobában megint van egy panel. Nem jut most eszembe a neve, de régen volt egy ehhez hasonló játék a TV-ben, tudjátok, amikor jött a víz és nekünk kellet a csövet építeni. Most azonban egy áramkörről van szó (legalábbis azt hiszem, csak a volt fizika tanárom ne olvass ezt), amit elvileg magába kéne visszavezetni, azaz rövidre zárni. A kocka fel van rácsozva, mintha egy torpedó pálya lenne, ezért használjuk is ilyen formán. Legyen a nyolc oszlop 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 az öt sor pedig a, b, c, d, e. A már helyükön lévő vezetékdarabokat nem lehet eltávolítani, ezért a rendelkezésre álló helyen kell működnünk, szerencsére csak egy helyes megoldás van. Háromféle különböző darabból építkezhetünk: egyenes, kanyar, és hármas (T) elágazás. Megadom a koordinátákat, hogy hova mit kell tenni. Egyenes darab: b4, c1, c3, c7, d8, e5. Kanyar darab: a6, b2, b5, d4, e4, e7, e8. T elágazás: c2. Csak mellékesen jegyezném meg, hogy a darabokat a Körrel és a Négyzettel lehet forgatni. Akkor vagyunk célnál, ha 0 voltra csökken az áramellátás. Utána mehetünk a következő szobába. Itt megint a terminálon kell ügyeskednünk, jobban mondva alatta, és a lift kábeleit kell kicsit megkavarnunk. Érdekes volt, mert először azt hittem, hogy a bal oldalt látható kis ábrák színsorának valamelyikét kell kirakni a nagy biztosíték táblán, de aztán nem történt semmi. Szóval az a megoldás, hogy a felső sor színeit kell kicserélni az alsó sor színeivel. Cserélni egy kábeldarabot úgy tudunk, ha előtte a színben hozzátartozó két biztosítékot kivettük a foglalatukból. Ha mondjuk a zöldet akarod kicserélni a sárgával, először mindkét zöld és sárga biztosítékot ki kel venni, és utána cserélni. Ha olyan kábelt akarsz cserélni, ami áram alatt van, az megrázz és egy idő után bele is halsz. A következőket cseréld ki: a sárgát a zölddel, a kéket a lilával, a fehéret a sárgával, a pirost a kékkel, és végül a lilát a pirossal. A dolog azonban rosszul sül el, és a két hölgy arra az elhatározásra jut, hogy életbe lép a B terv, odafent találkoznak. A szobából kivezető másik ajtón keresztül nem juthatsz ki, mert arra túl sok az őr, úgyhogy indulj el arra, amerről jöttél. A következő helyiségben az őr meggyilkolása után nem csak töltényt vehetsz fel, de nála volt az iránytó híd kulcsa is (Bridge Control Card). Minden helyszínen megint lesznek őrök, juss vissza a labirintusban az első titkos falig, menj le a lépcsőn, és a távolabbi panelnél használd az új kódkártyádat, mire felemelkedik egy híd. Egy újabb csevely következik, majd Rain is átöltözik valami partiképesebb ruhába, a férfiember legnagyobb örömére. Rain egy másik bejáraton érkezik a bulira, de ez mit sem változtat a tényen, hogy az őrök még mindig ugyanúgy "működnek". Ments, és menj fel az első emeletre. Rögtön szembetűnik, hogy a férfimosdó előtt posztoló őr eltűnt, nézzünk tehát be oda. Odabent három őr is sétálgat. Úgy kell köztük elszlalomozni, hogy ne vegyenek észre. Például amikor mindhárman a vécékben vannak. Ha észrevesznek sincs gond, mindössze a klotyóból dobnak ki. Ha túl vagy az őrökön, van ott még egy pali, aki elfelejtette mit is evett ebédre, ezért szeretné újból megvizsgálni. Épp azon erőlködik, hogy egy részét visszarókázza a mosdóba. Rain kihasználja a pillanatot, és elcseni a zsebéből kikandikáló kulcskártyát. (Elevator Keycard). Big Tom most nem akar szóba állni velünk, úgyhogy inkább a liftet keressük meg, ami a női vécé mellett van, használd a kártyát. Rain felhívja Hanát, hogy jöjjön utána. Most egy kicsit megint a másik csajt irányítod, a feladatod mindössze annyi, hogy eljuss a liftig. Odabent használd Raint, majd dobd a kamerára a dresszedet, és cserélj CD-t, de most ismét az egyes diszket kell betenned.





1 CD - MÁSODSZOR

Rain leolvassa dr. Liu ujjlenyomatát a pohárról, majd használja azt a lift ujjlenyomat-leolvasójánál. Így megtévesztve a számítógépet, már lehetőségük van arra, hogy bejussanak a titkos felső szintekre. Rain kiszáll a nyolcvanadik emeleten, hogy hatástalanítsa a biztonsági kamerarendszert, Hana pedig felmegy a 86.-ra, a genetikai laborba. Azaz csak menne, mert valamiért megáll a lift a 84. emeleten. A liftben lévő kamera miatt Hana inkább felmászik a felvonó tetejére. Ments és mássz fel a létrán, a lift elindul és kénytelen vagy bemászni egy szellőző csatornába. Ebben az egészben csak az a szép, hogyha csak egy másodpercre is megállsz mászás közben Hanának nem lesz ideje bemászni a szellőzőbe, és a lift könyörtelenül szétpasszírozza a falon. Érdemes megnézni. Szereplőváltás. Rainnel elvileg háromfelé is mehetsz. A folyosó végén egy mentési pont van, meg egy őr, de az ajtó zárva. A lifttől jobbra lévő ajtón menj be, az őrt öld meg, és vedd fel a Biohazard Keycardot. Egyébként marha idegesítők ezek a citromsárga őrök. Összevissza szaltózgatnak, és ilyenkor nehezebb eltalálni őket. Nekem a fél térdre ereszkedve lövés vált be ellenük. Na jó, csak hazudtam, ellenük az ARC Taser nevű árammal működő, sokkolófegyver a legalkalmasabb. Csak vigyázni kell, ne-



hogy túlmelegedjen. A kártya birtokában most már fuss el a folyosó végébe, és öld meg az őrt. Ha elég sok energiád van, még akkor is ments. A kártyával nyisd ki az ajtót, odabent megint két őr lesz, akik elég könnyen ki tudnak nyírni. Menj be a bal oldali ajtón, és vedd ki a futurisztikus szekrényből a védőruhát. Újabb vetkőző jelenet. Épp időben öltözöl át, mert megjelenik egy másik őr is. Arról érdeklődik, nem láttunk-e valami szokatlant, majd elmondja, hogy riadó van mert behatoló van az épületben, úgyhogy figyeljünk oda alaposan, ja és a kódokat is megváltoztatták. Ha most belépsz a tárgylistádba, láthatod, hogy az összes fegyvered eltűnt, van viszont egy rakás kódkártyád, és egy sugárfegyvered a kesztyűbe építve. Menj ki a helyiségből, egészen vissza liftig, válaszd a jobb oldali ajtót. A folyosó végén van egy számkódos ajtó. Van rajta egy számsor is nálam #836745 volt. Ezt jegyezd meg, menj vissza a lifthez, és a szemközti ajtón menj be. A folyosó oldalán van egy zárt ajtó, amit a Video Room Keycard-dal lehet kinyitni. A teremben használd a monitoroknál lévő terminált, és írd be az előbbi kódot, most használd a másik terminált. Ez megint egy logikai feladat. A kis piros négyzetet kell beleirányítani a zöld pöttybe, nem nehéz, hard fokozaton viszont jóval gyorsabb a dolog, így ott jobb reflexekre van szükséged. Ha sikerült, a robot behelyez egy kazettát a videóba, a biztonsági kamerák által rögzítet dolgokat a monitoroknál tudod megnézni. Mind a kilenc képernyő más és más mutat, az egyiken például egy munka közben alvó őrt, vagy épp egy másik palit, aki a vécén olvassa az 576 Konzolt, vagy valami mást... Ami fontos az a hatos monitoron van: a számkódos ajtó megoldása 4615207, és a kilences monitoron, ami a következő feladvány megfejtése. Menj vissza a számzáras ajtóhoz és üsd be a kódot, a laborban egyelőre semmi érdekes, menj tovább a következő terembe (az ajtónál a BYPASS kártyát kell használnod). A szoba végén lévő kék képernyőnél használd a Flash Disc-et, igen ám, csak közben ugye megváltoztatták a kódokat. Szóval itt megint egy kicsit ügyeskedni kell. Az első oszlopban a négyes kerüljön a fentről a harmadik helyre. A második oszlopban a kettes kerüljön lentről a második helyre. A harmadik oszlopban a B kerüljön legalulra. A negyedik oszlopban a hármas kerüljön fentről a második helyre. Az ötödik oszlopban az A kerüljön lentről a harmadik helyre. Ha megvagy vele Rain értesíti Hanát, hogy ismét a kezében van a biztonsági rendszer, úgyhogy akár ki is mászhat végre a szellőzőből. Hana felderül a jó hír hallatán, hiszen kezdtek már zsibbadni a formás kis lábai, azonban rögtön lefagy a mosoly az arcáról, mert amint kikászálódik a szellőzőből egy mozgásérzékelőbe botlik. Harminc másodperced van, hogy hatástalanítsd, különben a szobát elgázosítják. Néha a legegyszerűbb módszer a legcélravezetőbb. Fuss a szoba másik végébe, vizsgáld meg a panelt a falon, majd amikor Hana becélozza lődd szét, ezzel el is múlt a veszély, kár hogy ezzel a biztosítéktáblában is kiégetsz egy-két biztosítékot. Jön egy kis duma, majd Hanával folytatod a játékot. Vedd fel a Dispersion Canister-t az asztalról, és hagyd el a szobát. A Taser-el hatástalanítsd az őrt, aki maga után hagyja a Security Keycard-ot, ments is. A bal oldali ajtón menj ki, gyilkolj, majd a folyosó végén lévő ajtón menj be (a biztonsági kódkártyát kell hozzá használni). Vizsgáld meg a kapcsolótáblát és tedd a biztosítékot a felső rekeszbe. Gyere ki, a folyosón jobbra menj be. Lesz három őr, majd használd a nagy terminált. Nem árt, ha megjegyzed miket is magyaráz a program a DNS-ekről, főleg a betű és színpárokat. Menj ki, vissza ahol menteni tudsz, és a jobboldali ajtón menj be a kártyával. A folyosón megismerkedhetsz egy újfajta ellenséggel Catseye-jal. Az út végén megint lesz egy ajtó, az mögött meg ellenségek. Vedd fel a földről az EMP-t, a rakétákat, és a Flame Canister-t. Van itt még két ajtó is. A baloldalit a Blasting Cap-pal tudod berobbantani. Jópofa, ahogy Hana beindítja a szerkezetet, az ajtó egyébként a fegyverraktárba nyílik, a szokásos öldöklés után felveheted a SS2000-et és a RL 480-at. A mellette lévő laborban két Catseye is van. A számítógépnél használd a hajmintát (Hair Simple), a gép kidobja a Genetikus Azonosító-kártyát (Genetic ID Cars). Menj vissza a kapcsolótáblához és tedd a biztosítékot a középső fakkba. Gyere ki, és most a folyosóról balra nyíló ajtón menj be. Két őr mínusz, majd a folyosó végén lévő ajtónál használd a genetikus kártyát. A következő



résznél egy kicsit trükközni kell. Használd a Disriptcion Canister-t, hogy láthatóvá váljon a lézer védőberendezés. Hiába jutsz azonban túl rajtuk, a folyosó végén lévő ajtó zárva. Hana Raintől kér segítséget, aki viszont előbb hatástalanítani akarja a helyiségben lévő rengeteg őrt. Tehát most ő következik, igaz csak nagyon rövid ideig. Menj vele vissza egy szobát, és használd a sarokban lévő számítógépet. Ez vezérli a Catseye-okat, Rainnek pedig nem telik túl nagy erőfeszítésébe egy más ellen fordítani őket. Mire Hanával belépsz a terembe, már csak egy robot árválkodik – az is a földön hever. Ments. Rögtön van jobbra egy ajtó, ami egy kis helységbe visz, lődd szét a Catseye-t, majd az ELP-et használva nyisd ki a vastagnak látszó vasajtót. Vedd ki a Centrifuge Tubes-t, majd használd a sarokban álló centrifugánál, így kapsz négy kémcsőnyi Purified Tubes-t. Még egyszer menj vissza a kapcsolótáblás terembe, és tedd a biztosítékot legalulra. Menj vissza abba a terembe, ahonnan indultál, vigyázz, mert már lesznek ellenfelek. Az egyik sarokban lesz egy gép (nem a számítógép), használd rajta a Purified Tubes-t. Négy dolgot fogsz kapni a bejátszás után: Gland Blot G, Blood Blot A, Nucleus Blot T, Cell Blot C. Ha megnézed őket a tárgylistában, észreveheted, hogy mindegyiknek más színjelzés van az ikonján. Ezen az emeleten mindegyik színhez tartozik egy számítógép. Ezeket kell megkeresned, és a megfelelő helyeken használni őket. A piros van a legközelebb, rögtön ebben a szobában. Egy van abban a szobában, ahol a DNS filmet nézted (a sárga). Egy van a fegyverraktár melletti laborban (a zöld). És az utolsó a lézerrel védett folyosó utáni laborban van (a kék). Mindegyikért egy-egy Disc-et kell, hogy kapj (Cytosine, Guanine, Thynine, Adenine). Azért arra felhívom a figyelmedet, hogy az összes helyszín ismét tele van őrökkel és robotokkal ,úgyhogy csak óvatosan. A négy lemez megszerzése után menj abba a szobába, ahol a centrifuga áll, van ott még egy ajtó, amit elvileg nem használtál, azon menj be. A teremben van néhány Catseye, de aggódni nem kell miattuk, már működésképtelenek. A nagy számítógépbe rakd be a DNS Code Disc-et Logikai feladat. A DNS láncot kell kipótolnod a képernyő alján található darabokból.

A dolog nagyon egyszerű: a kék csak a zölddel kötődhet, a sárga pedig csakis a pirossal. Ez alapján hamar behelyettesíthetők a darabok. Egyébként a hiányzó részeket a Körrel és a Négyzettel meg is fordíthatod. (a nagyon gyengébbek kedvéért itt a megoldás párok: 1-1 megfordítva, 2-11, 3-10, 4-9 megfordítva, 5-8, 6-3, 7-7 megfordítva, 8-4, 9-6, 10-12, 11-2, 12-12. Amint végzel vele egy bazi nagy sárga ruhás fickó töri be az ajtót. A bejátszás ismét a Mátrixból lett lopva, de ettől még nagyon látványos. A robbanás után Raint irányítod. Vele egészen menj vissza a liftig, majd végig a hídon, be a terembe. A szemközti falon van egy nagy piros kapcsoló, azt nyomd meg. A közjáték



után keresd meg a zöld ruhás nőt, aki rád bíz egy veszélyes anyagot, hogy rakd a helyére. Egyedül maradva MENTS, majd robbantsd fel a szemközti falon lévő kütyüt a Blasting Cap-pal. A partinak hamar vége szakad, amikor az emberek értesülnek, hogy robbanás történt a nukleáris részlegben és mindenki fejvesztve menekülni kezd, még Hana is elégedett velünk. Amint újból átvesszük Rain irányítását, az őrök lefülelik, mint árulót. NAGYON GYORSAN vedd elő a Power Wristet, és ölj meg mindenkit szobáról szobára haladva, egészen a hídon lévő mentési pontig, ahol ments is. Mondjuk odáig eljutni igencsak emberpróbáló feladat, vagy huszonötször kezdtem újra. Elég nehéz lesz átverekedni magad ezen a rengeteg őrön, és Catseye-on keresztül, az egyetlen segítség, amit adni tudok, hogy folyamatosan kell nyomni az X-et, így egyszerre több lövést tudunk leadni. A hídon ments és fuss végig MEGÁLLÁS NÉLKÜL. Ha egy kicsit is késlekedsz, a híd végén az ajtó bezáródik, és a megjelenő őrök kegyetlenül agyonlőnek. Ellenkező esetben egy Mátrixos jelenete után a liftteremben találod magad, egy főellenség társaságában. A csávó pont úgy néz ki, mint az előző főnök, viszont nagyon lassú, ezt próbálja kompenzálni a hatalmas fegyverével. A legjobb, amit tehetsz ellene, hogy fél térdre ereszkedve lövőd, egy idő után megzuhan és onnantól kezdve felváltva fog rakétavetővel és gépfegyverrel lőni. A rakétákat lehetőleg kerüld ki mert elég halálosak, amikor gépfegyverrel lő, próbáljuk továbbra is fél térdről lőni. Miután megfikkant Rain elveszi a mordályát, és utat nyit magának a liftaknába, ahol Haná-val találkozunk, és a nagy felfordulásban simán elhagyjuk a helyszínt. Az Aquaduct fedélzetéről kapcsolatba lépünk Jinnel, miközben Rain megállapítja, hogy egy rettentő veszélyes vírust a Retro Helix-et loptuk el. A megbízónkkal Xi'an templomába fogjuk nyélbe ütni az üzletet, de e feltételek értelmében Hanának egyedül kell mennie.

4 CD - ELŐSZÖR

Most először fogjuk Deke-et irányítani, aki elég brutál egy fickó, szöges bokszerrel veri szét a fejét az egyik matróznak. Vegyük fel a hullától a Genetic Marker-t, mentsünk és menjünk ki a fedélzetre (merthogy egy hajón vagyunk, ha még nem mondtam volna) Miután kiélesítettük a detonátorokat kezdjünk el őrült módjára futni, ha gyorsak voltunk megússzuk a robbanásokat, ha nem egy videóban minket is darabokra szaggat. Változik a helyszín: megint a kínai fickóval találkozunk, akinek átadjuk a Genetic marker-t, a kialkudott ár helyet azonban csak egy mérgezett csésze teát kapunk (Úgy látszik ez a Deke gyerek nem látta az Indiana Jones-t) Magunkhoz térve egy udvaron vagyunk, és mutáns emberek támadnak ránk. Elég lassú ellenfelek viszont idegesítő szokásuk, hogy csoportosan közlekednek, fegyverválasztásnál tehát ezt is mérlegeljük. Végezz ki mindenkit, az egyik mutáns tölténytár helyett egy kulcsot fog maga után hagyni (Machine Key), a következő ajtó mögött ismét lesz egy kis gyilkolászás, és egy hatalmas gépmonstrumot is megvizsgálhatsz, ami üzemanyag hiányában nem akar beindulni. A következő ajtó egy szobába vezet, van itt egy mentési pont, meg nagy szerencsénkre egy tartály benzin az asztalon



(Diesel Fuel). Menjünk is vissza a géphez, töltsük fel az üzemanyagtartályát, majd felmászva indítsuk be a kulccsal. A bejátszásban a kínai fickóba botlunk, akit Deke egy kicsit "megbüntet" amiért olyan rossz kisfiú volt, kiugorva a gépből egy szakadék szélén találjuk magunkat. Ha itt rögtön elmész balra, a kráter szélénél felveheted az RL 480-as rakétavetőt (nem lehet látni), ezen a képernyőn egyébként mindig újra termelődnek a mutánsok. A következő helyiségben a három mutáns közül az egyik elejti a liftkulcsát (Elevator Lock Key). Tovább menve lesz három zárt ajtó, kettővel közülük nem lehet semmit kezdeni, a középsőt viszont be tudjuk célozni, azt tehát lőjük szét (hogy ezt mennyire hiányoltam a Resident sorozatból!), majd tegyük ugyanezt a következő ajtóval is, itt a folyosó közepén van egy RL480-as fegyver, de ne vegyük fel, mert már van ilyenünk, és Hanával is erre kell majd jönni. A lifttel menjünk fel, megint a szabadba jutunk, ahol többek közt a lezuhant járművünket is megláthatjuk, meg lesz ott két fekvő mutáns, akikkel nem tudtam mi kezdeni. Menj a három sárkányos ajtóhoz. Az egyik piros, a másik sárga, a harmadik meg nem nyílik. Az egyikben van a piros kurbli (Ancient Red Crank), a másikban az arany kurbli (Ancient Gold Crank), értelemszerűen mindkettőt a saját színű ajtajánál kell használni, így nyitható a kétsárkányos ajtó. Odabent van egy mentési pont, és kétfelé mehetsz, a képernyőből kifelé menve egy zsákutcába jutsz (csak egy pisztoly van ott a fal mellett). A másik ajtót egy fura kezű alak rád zárja és neked meg kell küzdened három szellemmel. Nagyon kemény ellenfelek ezek a szellemek, és jó nagyot is sebeznek rajtunk, ha eltalálnak. Elég sokat szenvedtem velük, volt, hogy az összes fegyverem, összes töltényét elpazaroltam rájuk, de mégsem akarta meghalni egyikük sem. Aztán idővel rájöttem, hogy nem lehet őket megölni, a szoba másik végében lévő ajtón egyszerűen csak ki kell menni. Megint egy rakás szellem támad Deke-re, és elveszi tőlünk a gép az irányítást. Láthatjuk, amint megérkezik Glas egy Mecha-n, és elhelyez néhány detonátort, majd megjelenik a partiról ismerős kínai csajszi is, aki ad egy szerencse talizmánt a férfinak, majd amilyen hirtelen belebotlottunk, el is tűnik. Vált a kép Hana is a városba érkezik, egy pofás kis mocin (lassan együtt a brigád), azonban beszakad alatta a padló. Most abban a zsákutcában vagy, ahol egyszer már jártál Deke-vel, ha nem vetted fel a pisztolyt, most itt lesz a falnál. Vissza kell menni egészen arra a folyosóra, ahol az ajtót szétlőttük (odafelé egyébként lesz egy-két mutáns és az egyiktől megszerezhetjük az Archeology Key-t), ezt a kulcsot kell használni a folyosó végében lévő ajtón (ha nem vetted fel Deke-el a RL480-ast, az is itt lesz a folyosón), az egyik mutánstól pedig rakétákat lehet szerezni. A szobában két szellem vár, értelmetlen rájuk töltényt pazarolni, inkább vedd fel a tükördarabot (Mirror Segment) az asztalról, és a fegyvert a sarokból. Menj vissza ahhoz az ajtóhoz, amit anno Deke-re rázárt az ismeretlen idegen, a két tükördarabból összeállított tükörrel lehet nyitni az ajtót. Fuss el a szellemek mellet, és a másik ajtón távozz. Végig a fából készült rámpán (két mutáns pottyan majd eléd, egyébként a mutánsok ellen is kitűnően használható az ARCTaser, így még töltény sem pazarolsz), egy ajtóhoz jutsz, ami mögött Hanát megsebesítik, de megjelenik Deke és megmenti a napot, megint őt irányítod. Arra azért vigyázz hogy ebben a kis helyiségben ne valami robbanófegyverrel kezd meg a gyilkolást, mert a saját energiádat is le fogod vele szedni. Miután kifektetted a három mutánst, menj tovább Hana után. A folyosón a piros ajtót egyelőre még nem tudod kinyitni, ezért inkább a végében lévővel próbálkozz. Jön egy extra hosszú animáció, utána pedig egy állat rész, beülhetsz Glas mecha-jába. A gépezet végtelen gépfegyvertölténnyel rendelkezik, úgyhogy a mutánssereget nem lesz nehéz lemészárolni. A mecha-t egyébként ugyanúgy lehet irányítani, mint egy embert (jó mondjuk bukfenczni nem lehet vele), viszont "futni" igen, és ez még jól jön majd a későbbiekben is. Lődd szét a három falat, Glas pedig a nagy menekülés közben egy szakadékban zuhan. Amint Hanát irányítod megint lesz egy kis lövöldözés, van ott két létra is, használd őket, a következő ajtó után megint egy bejátszás következik, amiben Deke majdnem kinyírja egy arany bokszerrel Hanát. Raint irányítva vissza kellene jutni Hanához hogy, segíteni tudjunk neki. A zöld ajtón kilépve a lánynak jobbra van egy pisztoly amit csak vele, illetve Glas-szal lehet felvenni. Nincs sok dolgod csak, valahogy visszajutni, arra kell menni, ahol a szellemek vannak, és ahol Deke megmentette Hanát, majd a folyosón most már kinyitható a piros ajtó, lemászva a létrán megtalálod Deke-et aki eléggé ki van ütve. Annyira azért nem, hogy a közelébe menve el ne kapjon. Most vagy visszaszerzed Hanával a hiányzó részeket vagy nem látod többé élve Raint. Ennek ellenére most Glas-t fogod irányítani. Nagyjából ott vagy, ahová Deke gépe is lezuhant, menj fel a lifttel, majd egészen arra a részre, ahol Deke-el kezdtél miután kiugrott a földmunkásgépből. Megjelenik egy öregember, akitől kapsz egy barackot (Peach) és a Storage Room Key-t, aztán felszívódik. Menj vissza arra a folyosóra, hol szétlőtted e zárakat, van itt még egy zárt ajtó, ezt tudod kinyitni az új kulcsoddal. Némi harc után a szobából felveheted a dinamitot (Dynamite), meg van ott néhány rakéta meg a hozzá való vetőszerkezet is (RL 480). Rohanj vissza a Mecha-dhoz, és a mellette lévő átjárót robbantsd fel, és a már reméIhetőleg ismerős útvonalon juss vissza Hanához. Aki némi rábeszélés után ráveszi Glas-t, hogy segítsen neki megmenteni Raint. Ja meg lesz itt még egy mini-játék is, amiben egy nagy rakás mutánst kell elintézni, ami után ne felejtsd el felszedni a töltényeket.

3 CD - ELŐSZÖR

Ez a CD is egy videóval indít, és Hanát fogod irányítani. A kezdés mellett van egy mentési pont, tudod mire való. A következő képernyőn a három szobor közül a baloldali mögött van egy adag shotgun töltény. Amúgy a játék ezen részén a legcélravezetőbb fegyver az imént említett shotgun. Indulj el balra, az ajtó mögött egy különös kocka van, amivel most még nem tudunk mit kezdeni. A létrán felmászva egy hasonló szimbólumokkal ellátott ajtó de egyelőre még ez sem nyílik. A folyosóról balra nyílik egy ajtó. Ez mögött három csontvázharcos és egy adag shotgun töltény van. Ha úgy érzed vagy annyira rutinos, hogy energiaveszteség nélkül le tudod verni az ellenfeleket, akkor érdemes benézni ide, egyébként nem. A csontvázharcosokról annyit kell tudni, hogy nagyon gyorsak és két méretes szablyával vannak felfegyverezve, egy-két lövés után "elvesztik a fejüket", de még így is harcképesek. A folyosóról egy körterembe jutsz, mássz le a létrán. A videó után megszemlélheted a tárgylistádat. A szellemtől néhány tárgyat kapsz (Hair Pin, Moon Coin, Sun Coin, Gold Buillion). Az érméket a folyosó falán lévő panelen lehet használni. Ha a panelnél nyomsz egy Háromszöget, Hana automatikusan a helyére rakja a nálad lévő érméket. Összese öt érmének van hely, ebből neked egyelőre csak kettő van meg. Mindegyik érme egy-egy kapcsolónak felel meg, miután benyomtad a kívánt kapcsolókombinációt, az egy sorral lejjebb található "OK" gombbal tudod aktiválni őket. Jelen esetben nyomj egy Napot meg egy Holdat (kék és sárga) majd okézd le. Kinyílt a Nap és a Hold emblémáját viselő ajtó, és harminc másodperced van, hogy bejuss rajta, utána újra ki kell nyitni a panel segítségével. Odabent feléled az agyagszobor. A szobrok elég lassú ellenfelek, és szintén a shotgun válik be ellenük: két lövéssel leszeded a pajzsát, és újabb két lövéssel lehet kifektetni a tagot. A szobrok és a csontvázharcosok is legnagyobb hátránya, hogy sosem hagynak maguk után lőszert. A szobába felveheted a Terra Cotta Key-t, amit a körterem párkányrészén található zárt ajtót nyitja. Egy olyan szobába jutsz, aminek a közepén egy medence van, a falaknál pedig akváriumok, lesz egy kis lövöldözés is, visszafelé megint összefutsz a szellemmel. A bejátszás után egy egész más helyszínen, egész más ruhákban találod magadat. A játék során többször is lesz ilyen teleportáció, ilyenkor a múltba kerülsz, és csak akkor tudsz visszajutni belőle, ha megoldasz egy-egy rejtvényt. Az első ilyen alkalom során a helyi fogadó rejtélyét kell kideríteni, az átutazók ugyanis egy állandóan megjelenő szellemre panaszkodnak, és ezért a tulaj lassan csődbe megy. Beszélj a fogadóssal, és add neki a Gold Buillion-t, ő odaadja a bérelt szobád kulcsát Inn Room Key, és a Butterfly Coin-t. A szoba jobb oldalt található. Menj az ágy túloldalára és használd csak úgy simán. Hana elég nyugtalanul alszik, majd egy akasztott ember szelleme ébreszti fel, ami pont az ágy fölött van. Beszélj megint a fogadóssal, és ismét használd az ágyat de most már a tükörrel. A szellem megint megjelenik, de a tükör hatására fel is szívódik, mi pedig visszateleportálódunk a templomba. A Butterfly Coin-t tegyük a panelre, és nyomjunk egy lepke-hold kombinációt. Megint harminc másodperced lesz, hogy bejuss az ajtón , ami a létrán közelíthető meg. Odabent lesznek csontvázharcosok (azt a trükköt itt is lehet alkalmazni, hogy lassan haladunk előre és így egyszerre csak egy csontvázharcos éled fel), meg egy másik ajtó is, ezen menj tovább. Itt most háromfelé is mehetsz, meg van egy mentési pont is, ezt mindenképp használd. Kezd a bal oldali ajtóval (úgyis csak ez nyitható). Belépve jobbról-balról is egy-egy csonti támad rád, itt mondjuk könnyű elvérezni. A szoba sarkában van a Dig Key, ha felveszed, a szobor is harcba indul ellened. A Dig Key a következő ajtót nyitja. Odabent lesz két szobor, meg egy adag deszka (Wood Planks). Ezt kell lerakni a harmadik ajtó elé, hogy át tudj jutni a "szakadék" felett. A szobában megint a szellemmel találkozol, és ismét a múltban találod magad. Beszélj a két helybéli lakossal, akik elpanaszolják, hogy jó ideje eltűnt a lányuk, és szeretnék megtudni mi történt vele. Kapsz tőlük egy kulcsot (Astronomy Key), ami a lépcső utáni ajtót nyitja. Két ablak van bent, amin le és fel lehet húzni a "redőnyt". Ha az van nyitva amelyiken a főnix madár tojása látható, akkor odakint nappal van, ha az amelyiken a sárkány akkor éjszaka. Állítsd be úgy, hogy éjjel legyen és menj ki, odakint egyből meglátod a halott lány szellemét, gyorsan szaladj utána és kövesd. Egy kútban tűnik el, amit használj. Hana felhúzza a favödröt és megtalálja benne a lány maradványit (Remains). Vissza a házba, állítsd nappalra az ablakokat, és odakint mutasd meg a lány szüleinek a maradványokat. Akik mondjuk túlzottan nem örülnek a dolognak (meg arra is kíváncsi lennék, hogy mit keresett a csaj a kút mélyén), de megkapod tőlük a Lily Coin-t és visszatérsz a saját valóságodba. Irány a panel tedd a helyére az új érmédet.

(Folytatás a 22. oldalon)







FEAR EFFECT 2

EIDOS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ EGY TÖKÉLETES ANIME RAJZFILM FŐSZEREPLŐI BŐRÉBE BÚJHATUNK
× AKTÍV MENÜRENDSZER, A VÉGÉRA ELFOGYOTT

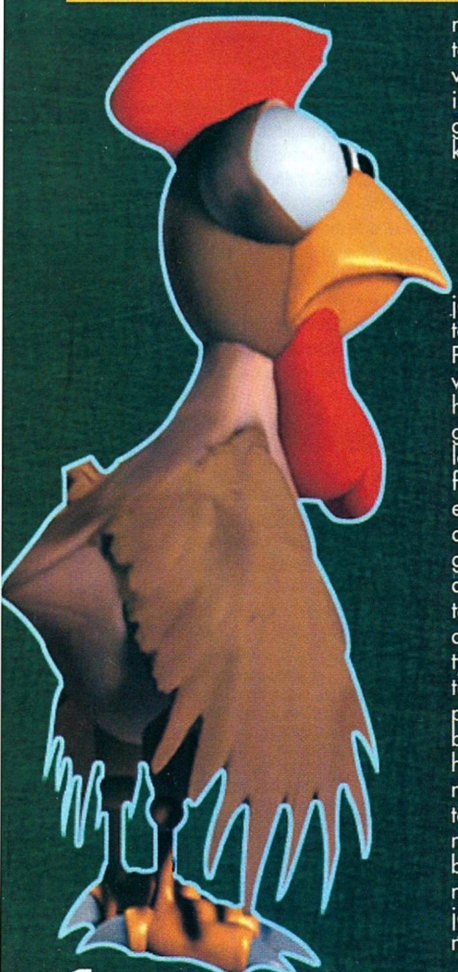
9.5 pont



KERGECSIRKE-KÓR
MOORHUHN 2

Próbálok rendes bevezetőt faragni ehhez a kissé szokatlan játékhoz, de több órás töprengés után hagyom a fenébe az előre kitervelt mondataimat, és a csirkére csapva belekezdek... Először is kábé télen találkozhattam ezzel az igencsak érdekes eredetű, és kimondható (?) nevű játékkal, a Moorhuhn 2-vel, még a PC-k képernyőjén. Nem kell bonyolult játékra gondolni, hisz az egész egy vásári céllövöldére vezethető vissza, ahol a különböző távolságban elhelyezett célok kifüstölése a cél. Aztán a sors fura fintorának köszönhetően mégiscsak akkora siker lett a játékból, hogy Németországban – a program hazájában – már mindent árulnak, ami csak Moorhuhn: plakát, zokni, törülköző, plüssfigura... Rengeteg munkahelyi állás esett már áldozatául a képernyőhöz láncoló cselekményének, hiszen a megengedett másfél percnyi lövöldözés pont elég arra, hogy az ember rákapjon a játék ízére, és elkezdjen belemelegedni a csirkevadászatba, és természetesen pont akkor jár le az a fránya idő, amikor a játék a legjobban megy... Így ösztökélve szerencsétlen áldozatunkat arra, hogy tovább folytassa agysejt-pusztító tevékenységét. Valahogy egyszer én is felinstalláltam, ezt az amúgy ingyenes programot, és onnantól kezdve nem volt megállás...





BÁCSI, DE MIT KELL CSINÁLNI?

...főleg, hogy nemrég megjelent a játék PlayStation-ös verziója, ami teljes mértékben ugyan az, mint a PC-s társa, plusz egy rakás extrával is ki van egészítve, így mondhatom, a lejtőn gurulva: nincs megállás... A játék egy belső nézeti lövöldözős cucc, amihez javallt egy fénypisztoly, vagy legalább egy egér beszerválása, mert sima joyal, vagy akár analóggal is elég gyatra hatásfokkal fogunk tudni dolgozni. A lényeg – mint már fentebb is elhangzott – nem más, mint a megadott másfél perc alatt annyi tyúkot leszedni, amennyit csak tudsz, és ezért a lehető legtöbb pontot bekaszáld. A főmenüben balról jobbra krosszozván a fellelhető játékmódokat vehetjük sorra, mely között feltűnik az eredeti játék, és egy rakás kiegészítő feladat, mely inkább gyakorlásnak tudható be. Ilyen például a megegyező színű lufik lelövése, vagy a memóriajáték, ahol a tyúkokat a felbukkanásuk sorrendjében kell az örök szemétdombokra küldenünk. Minden ilyen feladat idő nélkül megy, vagyis nem az a céljuk, hogy meggebedj, hanem, hogy minél inkább belemelegedj a hangulatába... Éppen ezért, egyre szivatósabb minden ilyen gyakorlás, és ha az 5. percnél még jól bírod, akkor elmondhatod: vágod a játékot...

LUFIK, CSIRKÉK, REPÜLŐK...

Kezdjük el sorba venni a képernyőn feltűnedező alakokat és tárgyakat. Először csak az alap dolgokkal kezdünk, kicsit később azonban megismerkedünk majd a mélyebb élvezetekkel. Szóval a csirkék lesznek azok, amik először is szemedbe ötölhetnek. Ezek lepufogtatásáért 5, 10, illetőlegesen 25 pontot kaszálhatsz be, attól függően, hogy mennyire volt közel hozzád a szerencsétlen áldozat. Értelemszerűen a hozzád legközelebb elrepülő éri a legkevesebbet. Néha fel-feltűnhet a kép aljából egy gigantikus csirkefej (ezt hangos kotkodácsolás jelzi), sikeres találat esetén 25 pontot kaszálhatsz be. Van még a fa mögül nagy néha kikandikáló csirke, őt azonban egyelőre nem tudod még leszedni... A talajon elszórva kövek hevernek, ezek darabja 2 pontot ér. A két szélső fáról lehulló levelek pedig 1-1 pontot jelentenek neked. Van még a madárijesztő, mely 5, 10, 15, 20, 25 és 50 pontot ad egy-egy darabjáért, de itt is trükközhetünk majd... Különleges alkalmakkor lufik jöhetnek elő, melyek színre más és más pontot adnak. A piros 1, a narancssárga 2, a zöld 3, a kék lufi pedig 4 pontot jelent. Vannak még pontszerzési lehetőségek ezen kívül a középső toronyóra lelövésénél 15, a bal házikó ablaka 25, a rózsa 10, a béka pedig 5 pontot ér. A középső fáról lógó pók megpörgetése 50 ponttal bír. Vannak még időbonuszok is, meg negatívok, de mielőtt ezekre rátérnék gyorsan a két pontlevonást: a léghajó –35, a repülőgép pedig –25 pontot jelent.



...ÉS MOST EZEK KOMBINÁLVA...

Nos, idáig ez mind szép és jó, csak hát ezzel a lövöldözéssel nem nagyon lehet pontokat gyűjteni. A játék lényege ugyanis a beépített kis huncutságokban rejlik, meg az ezeket kiaknázó taktikában. Hiszen úgy lett megalkotva ez az egyetlen kivetített háttér, hogy rengeteg dolog aktivizálódik, ha teszünk valamit. Egyfajta soros mechanizmus





működik tehát a pályán, melynek sorrendiségére rájönni talán a legnehezebb, azonban most leírom szépen, sorban a trükköket, aztán mindenki okoskodja ki magának a megfelelő útvonalat...

Speciális lőszer: Ahhoz, hogy elérd a speciális lőszert, le kell szedned a földön elszórt összes apró követ. Néha rohadt szemét dolog ezt véghezvinni, mert a gép véletlenszerűen generálja a helyeket, és olykor olyan láthatatlan helyekre teszi be – mint egy fa törzse –, hogy igen csak meresztgetni kell a szemed, hogy észre vedd. Szóval, ha megvan mind, lufi-raj repül fel jelezvén sikeredet, és töltényeid át lesznek húzva egy szürke csíkkal. Van pár olyan extra, melyet csak ebben az állapotban hozhatsz be...

Balloon Hero: Ezt a titulust akkor érhetjük el, ha 25 lufit lődözünk le. Ekkor 100 pontot és legalább 2 óriás felbukkanó csirkét kapunk ajándékba.

Speciális lufi: Nagy néha felbukkan egy piros lufi egy 2-es számmal a közepén. Ennek feltűnési mikéntjére még az ég világon nem sikerült senkinek sem rájönnie, valószínűleg tehát véletlenszerűen megy a dolog, de a lepuffantásáért 100 pontot kapunk.

Csónak: Speciális lőszerrel már el tudod süllyeszteni a tó közepére kikötött ladikot, amiért 50 pontot vághatunk zsebre.

Magasles: A pálya bal széle felé közelítve a távolban egy magasles húzódik meg, melyben egy csirke üldögél. őt alapból is le tudod szedni, amiért 25 pont jár, de ha már megvannak a kövek, vagyis van speciális lövedéked, akkor rá tudod dönteni az egész kócerájt... A létra és maga az állványzat is 25-25 pontot ér.

Virág: Azt már megbeszéltük, hogy alapból ez a piros virágocska 10 pontot ér. Viszont ha az első 5 másodpercben szeded le, 5 bonusz szekundumot kapsz, míg ha az utolsó ötben, 50 pont üti a markodat.

Béka: Nos, ő egy érdekes jelenség... Kicsit összetettebb stratégia szükségeltetik a megfelelő kicsinálásához, de hát annyira nem ördöngös... Szóval kezdéskor indulj el balra, és a városból a jobb szélső torony ablakát lődd be. Ez ugyan –15 pont, de amúgy is nulláról indulsz, így az eredmény csak 10 extra másodperc... Ezt felhasználva lődd le a bal szélső fa két ágát, majd grasszálj át a túloldalra, ahol ugyancsak kopaszítsd meg a fát, de utána még ne menj el, hiszen a felső törzsébe lőve párat, ketté tudod törni. Ekkor igyekezz vissza a másik fához, aminek szintén le kell szedd a tetejét, és ha még 1:20 felett vagy időileg, a békába lőve 150 pontot kaszálhatsz.



Levél: A pálya jobb szélén, kábé a madárijesztő kezével egyvonalban egy levél van elrejtve a nádas tetején. Lődözd körbe a környéket, hogy rátalálj először, utána már rutinmunka lesz, minden egyes alkalommal felkarolnod az 50 pontot.

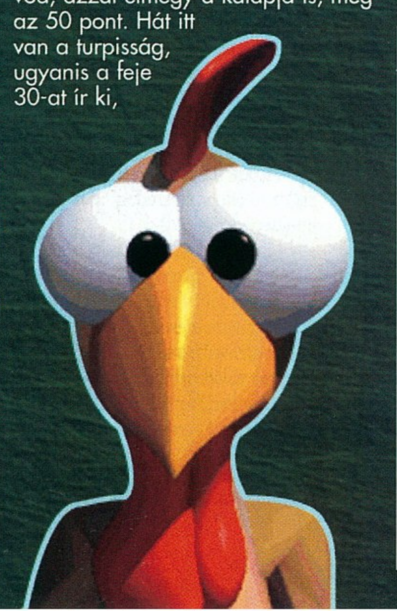


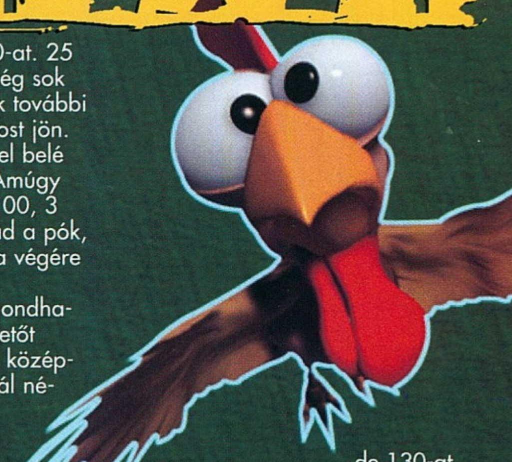
Spider Hero: Nos a pók még egy aranyos állat tud lenni... Ott lóg középen, arról a nagy tagbaszakadt fáról, és csak arra vár, hogy telibe kaszáld... Szóval elsőre kapsz a pókért 50 pontot. Háromszori pörgetés után ad 100-at. 25 pörgetéssel – ami ugyan elég sok időt elvesz, de – kaphatunk további 150 pontot. És a lényeg most jön. Ezek után Speciális lőszerrel belé lőve 400 ponthoz jutunk! Amúgy extra lőszerrel legelőször 100, 3 forgatás után 200 pontot ad a pók, így jobban járunk, ha ezt a végére hagyjuk.



Memmehuhn: Ez a kimondhatatlan nevű csirke azt az illetőt akarja szimbolizálni, aki a középső fa mögül elő-elő kandikál néha. Nos, az ő likvidálása sem lesz egy hétvégi piknikezés, de azért lássuk a stratégiát hozzá... Lőjünk le 10 falevelet, pörgessük meg a pókot ötször, és szedjük le a rejtett levelet a nádas tetején. Ha legközelebb elődugja azt az ennivaló kis pofikáját, durrantsd telibe, és tied a 250 pont.

Madárijesztő: Van egy sorrend, amit követve lufik tömkelege árasztja el a pályát, ez pedig a madárijesztő bal keze, jobb keze, bal lába, jobb lába, haja, és feje. Van itt egy kis érdekesség még, miszerint ha a kalapját és a fejét lelövöd, az 50 és 30 pont. Igen ám, de ha először a fejét lövöd, azzal elmegy a kalapja is, meg az 50 pont. Hát itt van a turpisság, ugyanis a feje 30-at ír ki,





de 130-at számol, tehát a kalapot tessék nyugodtan elfelejteni...

Bal ház: Ha először a jobb toronyba lősz, és utána a bal házikó ablakát sorozod, egészen 75 pontig is felmehetsz... Ezt érdemes beleépíteni a békás stratégiába...

Időbonuszok: Ha rövid időn belül, mellélövés nélkül több találatot is beviszel, akkor további extra pontok ütik a markodat. Háromnál 5 (Triple Hit), négynél 10 (Unbelievable), ötnél 15 (Moorhuhn master), végül hatnál 20 (I'm not Worthy).

...KIJÖN A VÉGEREDMÉNY:

Egy szép kerek 8-as. Van kakaó a játékban, azt el kell ismerni. Főleg azonban a pihent agyaknak jár az elismerés, hogy egy ilyennel elő mertek állni. Meg, hogy nem csak egyszerűen lödözni kell, hanem igenis körmönfont stratégiákat bevetni a cél érdekében. De, hogy mi is az? Hát a High Score lista minél magasabbi lépcsőfoka. Ha már 2000 pont felett jársz, elmondhatod, hogy valamit konyítasz a játékhoz. Aminek grafikája mondjuk nem egy nagy etwas, és a zenéjére sem emlékeztem oly nagyon igazán (talán mert a főmenün kívül nincs is neki olyanja), de maga a játék kárpótolt mindenért.

Bagó Péter

Ui.: A kérdőjellel ellátott menüt, a Moorhuhn logóban fészkelő tyúkot lelőve érheted el...

MOORHUHN 2

SIMIS/RAVENSBURGER

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

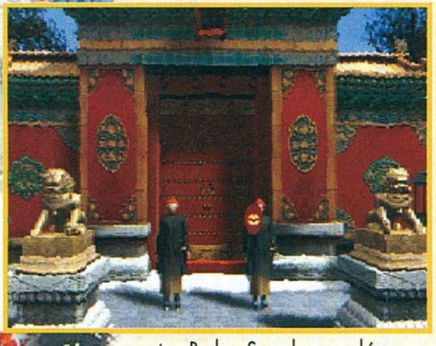
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
EGÉR, G-CON FÉNYPISZTOLY
✓ ÉRDEKES STÍLUS, ÉS EZÁLTAL JÓ HANGULATOT ÁRASZT
× IGENCSAK RÉTAGJÁTÉK

8 pont

Utoljára több mint fél éve játszottam klasszikus stílusú Point&Click kalandjátékkal. Azt hiszem a Dracula volt az, ami annak ellenére, hogy franciák készítették egy viszonylag színvonalas és kellemes játék lett. Bevallom őszintén, hogy a most bemutatásra szánt China: Forbidden City kapcsán az volt a legkellemesebb élményem, hogy sikerült Martint meggyőznöm, hogy elég csak egy oldalt írni róla. Mivel egy ilyen típusú stuffról sokat nem tud az ember írni, főleg ha rosszul sikerült. Vagy végigjátszást készítünk hozzá és akkor megtölt akár három oldalt is, viszont egy szimpla oldalas bemutatót készíteni már nehezebb munka. No, de nem untatlak benneteket ilyen részletekkel inkább megkezdem a Forbidden City bemutatását.

MI AZ A POINT&CLICK?

Hát igen, annyira kevés P&C játék jelent meg az utóbbi időben, hogy sokan már nem is tudják milyen stílus ez, főleg a konzolos játékosok körében, hisz PC-re manapság is érkeznek ilyen stuffok. Ez a stílus feltétlenül a kalandjátékok körébe sorolható. Általában belső nézetből irányítjuk a főhőst. A képernyőn egy kis nyilat irányítva lehet mászkálni, tárgyakat felvenni, használni, magyarul az összes tennivalót ezzel végezhetünk. Innen erről a nyílról kapta a stílus a nevét. Hogy egy-két nagyobb nevet is említsek, ilyen stílusú anyag volt a Discworld sorozat, a Broken Sword vagy a híres Monkey Island, ami sajnos nem jelent meg konzolon. A Forbidden City is ilyen kalandjáték, amelyet a stílus rajongói biztos szeretni fognak, ám szerintem igencsak gyengére sikerült.



A TÖRTÉNET

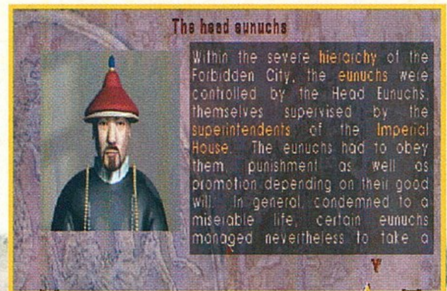
A játék a középkori Kínában játszódik. A főszereplő a kínai császár egy embere. (Végre egy nagyobb hatalmú embert játszunk nem egy senkit, mint azt általában megszoktuk.) Egy napon az udvarban gyilkosság történik. Az eset kinyomozására indulunk el és ez indítja be a kalandokat a játékban. A feladatunk, hogy kiderítsük ki volt a gyilkos. Az elmondások szerint egy piros szemű démon végzett a császár szolgájával. A császár megparancsolja, hogy estig találjuk meg a tettest, különben mi is csúfos véget érünk. A múlt számban nagyon elnyerte a tetszésemet a Kessen, ami a valós történelmi hátérnek is nagyban köszönhet a játék. Nos, a készítők szemmel láthatólag megpróbálták valós történelmet felhasználni a sztorihoz. Ennek nyomát a főmenüben lehet felfedezni, egész pontosan a Consult the Documentetion menü pontban. Itt ugyanis számtalan részletet megtudhatunk a kínai történelemről és civilizációról. Rengeteg mindent át lehet itt nézni, kezdve a kultúráról, egészen addig, hogy milyen emberek élnek a császár környezetében. Lényegében mindent megtudhatunk, amire csak kíváncsiak vagyunk, ezért a menüért elismerés illeti a programozókat!



EZ MÉG FERDE SZEMMEL NÉZVE IS GYENGE!

A JÁTÉKRÓL

Az egész anyag egy minőségileg igencsak gyengére sikerült intróval kezdődik. Sokkal rosszabb és kidolgozatlanabb, mint a Dracula átvezetői voltak. Sajnos nem csak az intró hanem a többi átvezető jelenet is rendkívül silányra sikerült. Néha már azt hiszem, hogy a franciák csak békeszerződéseket tudnak kötni, de játékhoz jó filmet csinálni, az már nem megy nekik. Ugyanis ha még nem említettem volna a Forbidden City a Canal+ Multimedia és a Cryo munkája, melyek köztudottan francia cégek. Mindezt tetézik az idióta párbeszédek, amik iszonyú nevetségesek. Idéznék egy kicsit, bár inkább mégsem, mert így papíron nem tudom visszaadni mennyire üresek. A szinkronszínészeknek fizethettek volna többet is (vagy alkalmazhattak volna másokat), mert nagyon semmitmondóan és stílustalanul beszélnek. Maga a játék klasszikus kalandjáték az ilyen stuffoknál megszokott hibákkal. A legfőbb baj ezekkel a cuccokkal, hogy borzasztó unalmas velük játszani. Folyamatosan tárgyakat keresünk, melyeket a megfelelő helyeken használva tovább mehetünk a történetben. Kezdésnél először egy emblémát kell magunknak választani. Miután megkezdődik a játék a nyíllal tudunk mindent csinálni. Mikor ráállunk valakire egy apró száj jelenik meg, ilyenkor lehet az illetővel csevegni. Ajánlom, hogy mindenkivel beszéljetek, mert rengeteg infót megtudhatunk a tettesről és a további teendőkről. Csak nagyon kiábrándító, hogy a szereplők (pixeles) faarccal dumálnak egymáshoz. Bizony ennél a Dracula szupi átvezetői sokkal jobbak voltak. Arra kíváncsi lennék, hogy kitalálta ki, hogy mindenkivel csak egyszer lehet beszélni. Például a játék elején megkérdezzük a kapuban álló ürgétől hova kell menni. Ő ezt elmondja, csakhogy ha esetleg nem jegyeztük meg, még egyszer már nem lehet megszólítani. Amikor a nyílból kis újacska lesz, akkor tudunk előre menni. A kérdőjellel megvizsgálhatunk dolgokat. Borzasztó sok mindent megtudhatunk, tehát azt megállapíthatom, hogy erről az oldaláról nagyon kidolgozott a cucc. A Körrel lehet a menüt előhozni, ahol tárgyainkat használhatjuk, és a kis forgószélre emlékeztető ikonnal lehet a mentéshez eljutni.



ÉRTÉKELÉS

Megvallom őszintén, nekem nem tetszett a játék. Amúgy sem vagyok ennek a stílusnak elkötelezett rabja, de a Drculával nagyon sok kellemes órát töltöttem. A Forbidden City-nek sem a témája, sem a története nem fogott meg és mind ezt tetézi a számtalan vizuális probléma. Tagadhatatlan, hogy a játék csúnya. Pixeles minden, és az egész játéktér egy 2D-s vászon, amin 360 fokban foroghatunk. Jó hogy a Draculában is hasonló megoldást alkalmaztak, de az mérföldekkel jobban megvolt csinálva. A párbeszédek szárazak, és szintén nevetségesen pixelesek. Nem beszélve arról, hogy a játék zenéje majdhogy nem az agyamra ment egy idő után. Tehát az audio sem kiemelkedő, sőt egyenesen borzalom, ha a hangokat is figyelembe veszem. Ezért aztán maga a történet sem érdekfeszítő, bár az kétségtelen, hogy érdekes. Nem is tudom mi jót lehetne elmondani, mert kevés pozitívumot találtam. Jobban meggondolva szinte semmit, ami érvként szolgálna a játék mellett. Talán az, hogy nagyon sokat megtudhatunk Kínáról és az ország régi



történelméről, de ez, tekintve, hogy a kínaiak iránt kis országunk lakosságának nagy része erős ellenszenvvel viseltetik, nem biztos, hogy egyértelműen jó. Viszont az kétségtelen, hogy rengeteg információ van a játékban, ami elismerésre méltó. Ha tetszenek az effajta stuffok beszerezheted a Forbidden City-t, de készülj fel egy stílustalan maximálisan középszerű anyagra, ami néhány perc után a polcon fog kikötni és ott fog porosodni, amíg el nem adod a PlayStation-öd.

Veres Miki

CHINA FORBIDDEN CITY

CANAL+MULTIMADIA/CRYO

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AKI AZ ILYET KEDVELI AZ SZERETNI FOGJA
× UNALMAS ÉS NAGYON KÖZÉPSZERŰ, CSÚNYA

3.5 pont

Gyorsan változik a piac, ugye?! Ha ma az utcán egy fiatal (nyilvánvalóan Playstation-ben jártas) srácot megszólítanánk és megkérdeznénk tőle, hogy "ugyan, tudsz mondani egy jó küldetéses, autós játékot?", biztos vagy hármat mondana kapásból. GTA, Driver, Interstate és még sorolhatnám őket. Ám ha a Runabout 2-t szeretnénk tesztelni, mindenképp meg kell említeni, hogy az első rész megjelenésekor, kb. 3 éve, bizony nem volt olyan sok hasonló kaliberű, küldetéses, kergetős, időlimites program. Akkoriban az első részt Felony 11-79-nek hívták és tényleg az egyik első olyan játék volt, amiben feladataink is voltak a száguldozások közben.

Fontos azonban tudni, hogy pontosan azért, mert akkoriban kevés ilyen játék volt, hát bizony a mérce sem volt valami magas. Most, hogy szinte tele van a piac ilyen jellegű programokkal, már nem elég a kezdeti tartalommal nekivágni a játékírásnak, és ha mindent figyelembe veszünk, talán ez az egyetlen hiba a Runabout 2-vel.

Kicsit el van maradva tartalmilag, ami nem is feltétlenül a küldetésekben vagy a feladatokban érezhető, sokkal inkább a környezet és az ellenfelek viselkedésében. Ettől függetlenül nem állíthatom, hogy a játék rossz. Sőt, kifejezetten élvezetes dolgokat lehet produkálni, le tudja szögezni az embert a képernyő elé, ám sajnos nem tudok egy olyan nagy és feltűnő pozitívumot sem megnevezni, ami meghatározza a játékot és "viszi a hátán". Nézzük, mondjuk első körben a játszhatóságot és egy kicsit a tartalmat.

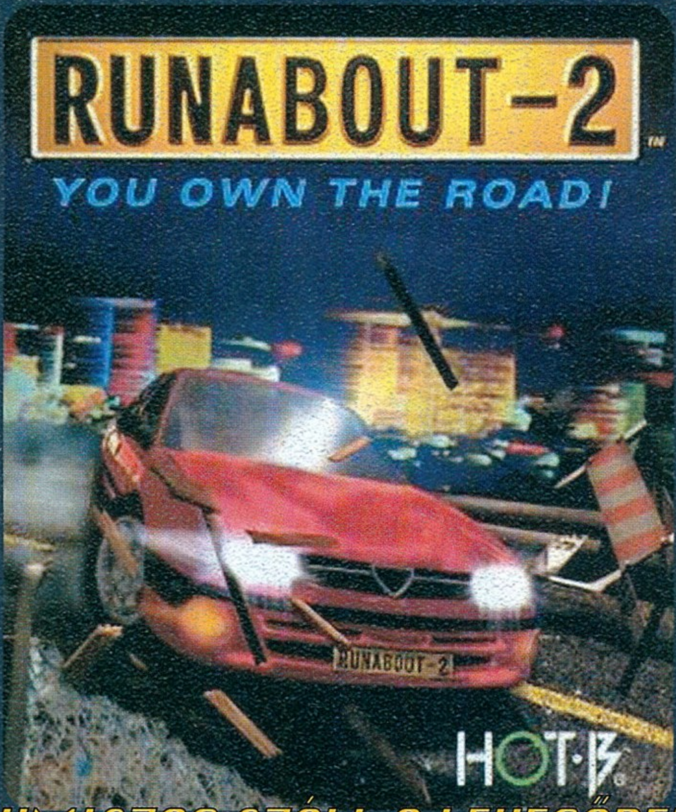
Az autók mozgatásával semmi probléma nincs. Az első részhez képest határozottan javultak az úttartások, és a mozgások "irányíthatósága". Így ebben a formában rendben van a dolog, viszont rögtön nyílik meg a fejemben kis bannerként, hogy vajon a többi játékhoz képest is jobb az irányíthatóság? Nos, ez már nem ennyire egyértelmű. Azt tudom mondani nektek, hogy semmi feltűnően jobbat nem érezni, mint mondjuk a Driver 2-ben. Újfent hangsúlyozom: nem negatívumként írom ezeket, inkább próbálok összehasonlítani.

Tény, hogy sokkal több autó és több küldetés van, mint ahogy az első körben megszokott lenne. A készítők ötleteit tekintve sincs semmi gáz: ímélen kapjuk a feladatokat, teljesen XXI. század kompatíbilis minden a programban. Nekem külön tetszett, hogy az útvonalat, még küldetés előtt megnézhetjük, kicsit memorizálva a kanyarokat, mert egy autós üldözés vagy kergetés közben viszonylag gázos folyamatosan a kis térképre koncentrálni. Tartalmilag a feladatok szinte 5 mondatban leírhatóak. Általában el kell jutnunk A pontból B pontba. Ezt alapvetően három dolog nehezíti meg. Az első a feladat, amit kapunk. Vagy összeszedni kell valakit, vagy ellopni valamit, tudjátok...

A második nehezítő elem a rendőrök folyamatos jelenléte. No, ők azok, akik kicsit bugyután ugyan, de felettébb használnosan próbálnak a lehető legtöbbet keresztbe tenni. Nem is ők jelentik igazából a veszélyt rátok, hanem azok az ökör "polgári forgalom".



Nem az első alkalom, hogy idióták vezetnek civilben egy játékban, így ha egy rendőr kerget, ne hátra nézzetek, hanem előre, mert a tizenakárhányadik küldetésemnél egy rendőri kergetés alatt a kretén civilek meg merték csinálni velem azt, hogy elállták az utat, teljesen maguktól. Ha nincs kiút már sehogy sem a pitykék szorításából, még mindig megpróbálhattok nekik menni és, ha ez elég jól sikerül, nagy időveszteséggel ugyan, de meglóghattok. Majd ráébredtek, hogy a játék titka tulajdonképpen nem más, mint megtalálni a legrövidebb utat a célhoz.



GUMISZAG SZÁLL A LEVEGŐBEN

Pár pálya után ez már csak úgy lehetséges, ha megtaláljátok a rövidítéseket, ösvényeket, rejtett útvonalakat. Nem kell megijedni ezek nincsenek annyira eldugva, mint várnátok, azt is mondhatnám, hogy túlontúl könnyű ezeket felfedezni. Negatívumként emelném ki a játék fizikális kicsinyességét. Ez magyarul azt jelenti, hogy egyszerűen nincs elég nagy bejárható város sehol. Limitált útvonalak vannak, azokból is kevés.

Persze ez a küldetések szempontjából másodlagos, talán csak azok hiányolják majd, akik például a Driver-ben szeretnek örömkocsikázni.

Grafikailag nézve a dolgot, a frame-ek szépen futnak, nem lassul sehol a program, viszont a textúrák néhol határozottan rondák! Ha azt vesszük, hogy a játék az első részhez képest mennyit javult és megnézzünk az azóta eltelt időt, bizony elég karcsú a grafikusok munkája!

Agyvérzést kapok a semmiből előugró akadályok miatt!!! Pályánként legalább 5-6 olyan "díszlet" van, amit csak az utolsó pillanatban látni. Mondanom sem kell, hogy arra esélyünk, hogy ezeket a megjelenés pillanatában kikerüljük, szinte semmi sincs.

Ha az egész játékról egy összegzést kellene írnom, azt mondanám, hogy türelemjáték 13 pályán keresztül. Nem akarom a rossz, szót leírni, mert a játék nem rossz, kicsit inkább felületes. A készítők az első verzión csak viszonylag keveset políroztak és ezt bizony érezni mindvégig. A hangok talán a legjobbak az egész programban, bár ha mondjuk összevetem a Turismo 2 hangzásvilágával, hát akkor elég gyenge. Persze, persze...tudom. A Turismo nem ilyen játék, de a Driver vagy a GTA2 már igen!

Szóval, ennél a játéknál is tökéletesen döntésképtelen vagyok, mert biztos, hogy rengetegen akadnak majd, akik szeretik és hetekig nyúzzák, viszont legalább ennyi arc meg fogja unni viszonylag hamar, egyszerűen azért, mert jobbhoz szokott az évek során.

Na, és most kéne mondanom egy végső értékelést nektek...ha újak vagytok a konzol játékok világában, akkor vegyétek meg és tanuljatok! Ha már gyakorlott és igencsak kifinomult ízlésvilággal megáldott HC-gamerek lennétek, akkor nem ajánlom a progit. Különösen azoknak okozhat csalódást, akiknek a kedvenc játéklistája valahogy így néz ki: Driver 2, GTA 2, Interstate'76.

Adam'





RUNABOUT-2

HOT-B

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖSSZETETT ÉS JÓL JÁTSZHATÓ
× MAI MÉRGÉVEL KICSIT KEVÉS

7.5 pont

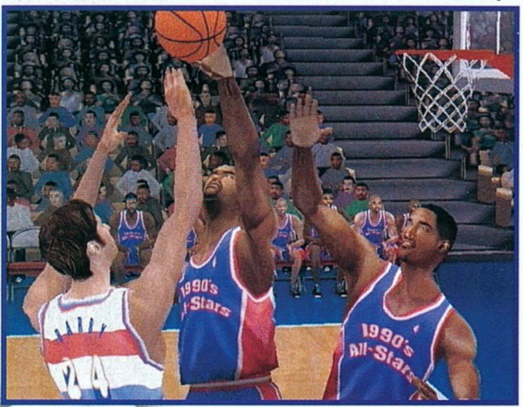
Hááát...elkészült az első kosárlabdaprogram erre a konzolra. Gondolom ti is legalább annyira vártátok a dolgot, mint én. Pár hónappal ezelőtt arról írtam, hogy mennyire nehézkes az irányítás ezeknél a játékoknál, annak ellenére, hogy pontosan a kosárlabdában kellene az egyik legritmikusabb vezérlés.

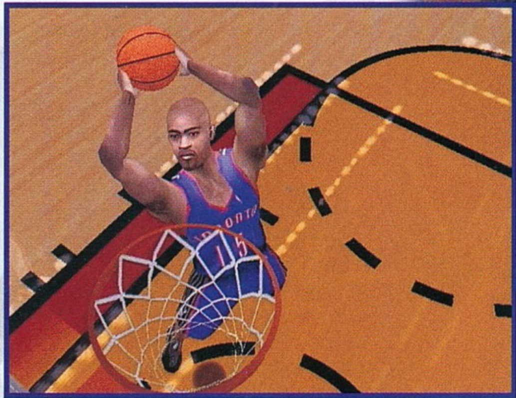
Még azt is bátorkodtam akkoriban leírni, hogy nekem az NBA Fastbreak jött be a legjobban és a mai napig ezt tartom a legjobb kosárlabdajátéknak. A kérdés most, amikor nekiültem tesztelni az volt, hogy vajon a PS2 által bevezetett grafikai tudás elég lesz-e ahhoz, hogy a játszhatóságot is magával rántsa...felfelé.

Mielőtt válaszolnék erre, egy fontos dolgot azért megosztanék veletek: mostanában sokat játszom a régi PS-es NHL 2000-el, ami egy baromi jó játék rengeteg pozitívummal. A sors úgy hozta, hogy egy médiumban (gyk. TV műsor) pedig az NHL 2001-el PS2-es kiadásával kell játszanom szintén rengeteget. Szóval, a két játék között zongorázni lehet a különbséget és ez nem a PS2-es játék javára szól!

Amit az NHL 2000-ben könnyedén megcsinálok, az a 2001-ben komoly kínszenvedés. Amíg otthon a profi bajnokságban játszom döntőt, addig az új Playstation NHL-ében a legbénább játékost is alig-alig tudom megverni. Felmerül hát a kérdés, hogy miért? Hát, kérem azért, mert a fejlesztők még nem találták meg az egyensúlyt a grafika és a játszhatóság között.

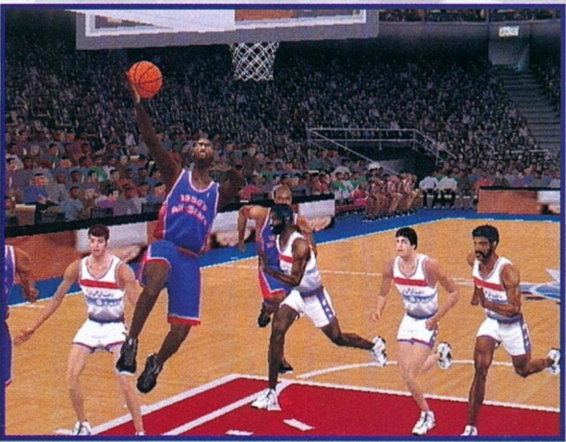
A jéghoki lassú és itt térnék vissza az NBA-re, merthogy az is gyönyörű, ám csak szakaszosan kezelhető. A látvány már-már olyan, mintha tényleg tévén néznénk, de sajnos nem vagyunk képesek egy ritmikus passzt elereszteni, mert mire megnyomjuk a gombot és az el is jut a gép agyáig, addig már ötöt léptünk és kifutottunk a pályáról.





Azt kell mondanom, hogy a játékon még bőven javíthatnának a készítők, mert sok pontot bizony elüt a megszokott NBA sorozattól és egyes pontokon pedig kifejezetten látható, hogy gyenge. Ilyen például a kameraállások kiválasztása. Az agyvérzés kerülgetett, amikor ráébredtem, hogy az általam megszokott palánk mögüli kameraállás egyszerűen kimaradt a játékból!!! Rengeteg arcot ismerek, akik (velem együtt) ugyanezt a view-t részesítik előnyben. Ráadásul a kameraállások választásánál is van egy hatalmas hiba: amikor el kell döntenünk, hogy végül melyik kameraállást válasszuk, nem látni magát a képet.

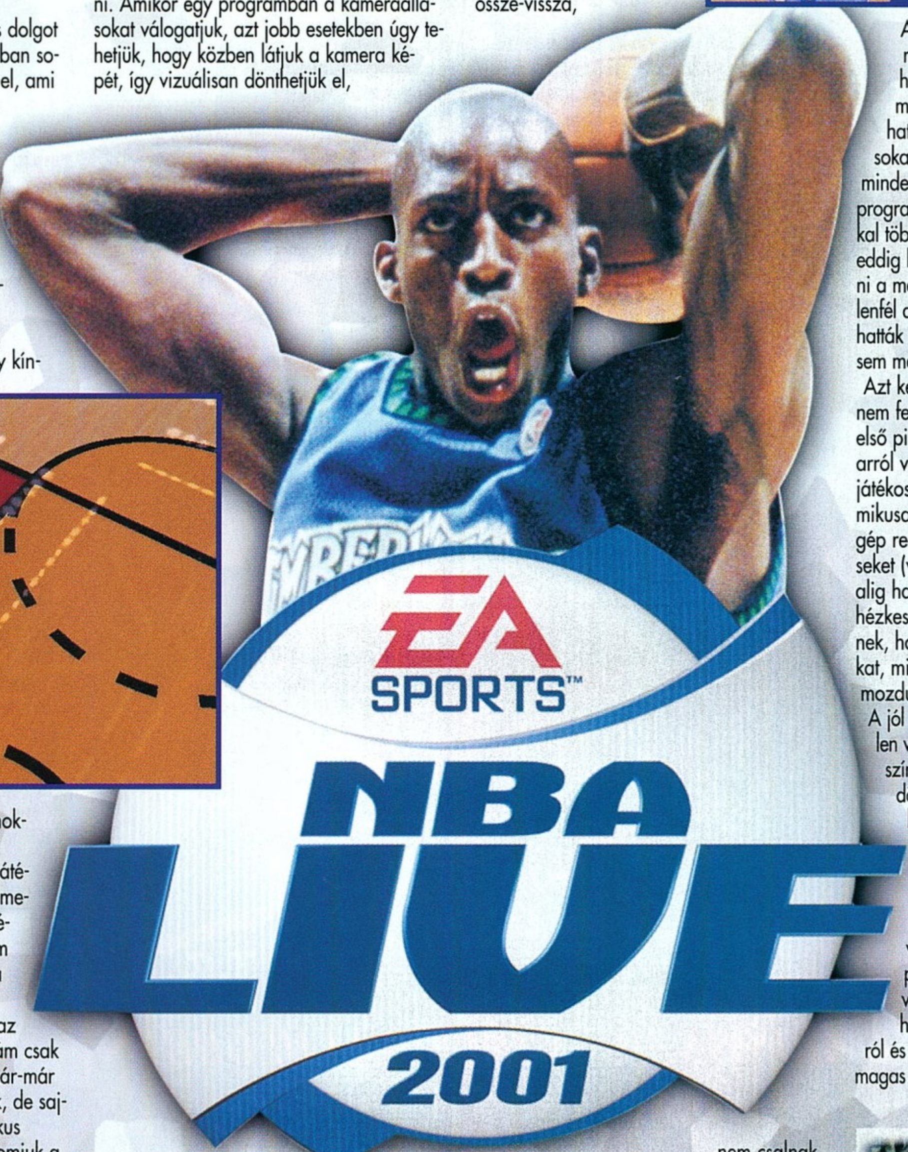
Megpróbálom kicsit jobban megfogalmazni. Amikor egy programban a kameraállásokat válogatjuk, azt jobb esetekben úgy tehetjük, hogy közben látjuk a kamera képét, így vizuálisan dönthetjük el, hogy melyik verzióban tudjuk a legjobban kezelni a programot. Az NBA 2001-ben ezt nem tehetjük meg. Egyszerűen nem látni a képet, miközben válogatunk a kamerák mögött, így találomra kell döntenünk, ráadásul ezek a "kivágások" mind majdnem ugyan olyanok.



OK, hogy lehet a távolságot külön szabályozni, de összegzésként kizárólag a "gyenge"-jelző illetheti a képi beállításokat és azok lehetőségeit.

Tartalmilag egyébként rendben van minden, még Dávid Kornéllal is kiállhatunk Jordan ellen a One-on-One résznél, így hazafiasságunk is szárnyalhat egy pár percig.

Az ellenfelek viselkedéséről is csak jókat lehet mondani, nem faltolnak össze-vissza, nem csalnak, bár tény, hogy a gép, mint bíró igencsak szigorú. Sokszor egyébként kifejezetten aranyos látni: hiába, a gép nem gondolkodik, akármennyire is ezt a látszatot akarja kelteni. Volt például olyan eset, hogy egy 156 cm-es kis játékos az ellenfél csapatából mindenképp hárompontost akart dobni, én meg fogtam magam és a jó öreg százkilencvenakárhánycentiméter magas O'Niel-el egyszerűen felemeltem a kezem. A szerencsétlen töpszli vagy tizenötször próbáltam eldobni a labdát, majd ezek után véget ért a negyed. Nem nagyon képes a gép racionálisan játszadozni, bár tény, hogy hangulatilag minden elem a helyén van. Persze nem tartom kizártnak, hogy ezt is megszokhatjuk és ráállhat a kezünk, de kicsit még mindig kevés.



FIÚK A PALÁNK UTCÁBÓL

Akármennyire szépek a menürendszerek, akármennyire pontosak az adatok, hangulatosak a mérkőzések, valahogy mégis a legérzékenyebb ponton, a játszhatóságon kicsit labilis a játék. Akik elég sokat játszottak más kosárlabda játékokkal, mindenképp észre fogják venni, hogy a program sokkal több faltot ad, magyarul sokkal többet fogja lefújni a mozdulatainkat, mint eddig bárhol. Sajnos elég egyszer megnyomni a megfelelő gombot és máris mehet az ellenfél dobni kettőt a palánk elé. Ezt is kijavíthatták volna, mint hibát, de úgy látszik erre sem maradt idő és energia.

Azt kell mondanom, hogy ez a "lassúság", nem feltétlenül olyan lassúság, amilyenre az első pillanatban egy játékos gondol. Nem arról van szó, hogy lomhán mozognának a játékosok, vagy, hogy lehetetlen lenne dinamikusan passzolni. Egyszerűen inkább a gép reakcióideje nőtt meg, ami a kapáslövéseket (vagy itt inkább kapásdobásokat) teszi alig használhatóvá. A gombkiosztást is nehézkes megtanulni, azt ajánlanám mindenkinek, hogy fogja magát és gyakoroljon jó sokat, mielőtt pályára lép, mert akad bőven mozdulat, amit itt tapasztalni először.

A jól bevált EA-Sports irányíthatóság itt is jelen van, de nem tudom azt mondani, hogy színvonalban is hasonló lenne a nagy elődökhöz. Azt viszont biztosan tudom, hogy ez javulni fog, ebből nem lehet messzemenő következtetéseket levonni, ne feledjük el, hogy a játék még igenis új, ahogy az egész konzol az. Idővel majd meg kell javulni ennek is, és akkor viszont ember legyen a talpán, aki jobb programot csinál. Aki inkább vár, az várjon, de érdemes legalább kipróbálni, hogy képetek legyen a játék színvonaláról és az eljövendő NBA-programok erősen magas színvonalú látványáról.

Adam'

NBA LIVE 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-8 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (475kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ A LÁTVÁNY ÉS A HANGULAT MAGASISKOLÁJA
× NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

6.5 pont

LÁTTAD A FOGVÉDŐMET HAVER?

Arra jöttem rá, hogy tulajdonképp még nem is igazán teszteltem bokszprogramot! Talán másfél éve volt egy darab, amit ilyesmi volt, de a Konckout Kings sorozatból még nem volt szerencsém egy játékhoz sem. Úgyhogy kíváncsi voltam, mint állat, ráadásul még PS2 is! Hát, mi kell még ennél több?!?

Gondoltam, hazamegyek, beülök a szobámba, kiválasztom a legjobb bokszolók egyikét és már püfölök is. Na, nem ez történt, merthogy bokszvilági tapasztalatlanságomból adódóan nekiálltam verekedni és az első két órában kizárólag kikaptam, méghozzá olyan megalázó módon, hogy azt le sem merem írni. Volt olyan mérkőzés, amikor az első menet utolsó másodperceiben szenvedtem akkora pofont, hogy képtelen voltam a talpamra állni 10 másodperc alatt.

Mondanom sem kell, hogy ha én irányítom Ali-t, ő is kikap bárkitől, úgyhogy el kell ismernem: bokszolói tudásom nemcsak az életben gyatra, a PS2-es világban is könnyű prédának számítok.

Ettől függetlenül szerencsére nem a tudást kell tesztelnem, így némileg véleményt mondhatok a játékról (ha kicsit agyonverve is). Mint már mondtam, nem voltam eddig otthon ebben a sorozatban, sőt, ha jobban belegondolok talán ez az egyetlen sport, amivel még nem játszottam EA Sports-os programmal... Az intrókról nem kell különösebben irogatnom, a gép tudásának megfelelő. Nem hiszem, hogy egy PS2 technikai feltételeivel képileg el lehet szúrni majd egy intrót is. Ezeket már kizárólag az idióta tartalommal lehet leamortizálni, úgyhogy ezt át is léphetjük.

Menürendszerét tekintve is jó a játék. Nem nehéz elnavigálni, nem tévedünk el sehol és ami talán a legfontosabb: használható menüpontok vannak, olyanok, melyekkel tényleg meg tudjátok oldani, hogy néhány szabály "lazább" legyen és könnyebben tudjátok megtanulni a játék menetét.

A készítők nyilvánvalóan nem sok energiát pazaroltak a különböző kameraállások és látványelemek kialakítására, sokkal inkább a tartalomra mentek rá. A kommentárok hangja is (végre) a helyén van, nem csúszik, pedig valljuk be, hogy ez már-már szériahibának számít bármilyen sportjátéknál. Könnyen lehet, hogy a sebessége volt pusztán kevés a sima Playstation-nek.

Szóval, a menüpontok tartalmi része és a kommentárok teljesen rendben vannak. Menjük lassacskán tovább, mondjuk a helyszínekre. Itt is szinte tökéletes a játék, mert minden nagyobb boksz aréna megtalálható benne, még a dortmundi Westfallenhalle is. Las Vegas, New York és Santa Monica, evidens módon széria.

Több játéktípus közül választhatunk és megmondom őszintén talán pontosan abból adódóan, hogy nem ismerem még ennek a játéknak a történelmét, akadt egy olyan menüpont is, amit nem igazán értek. Ez pedig a Slugfest. Gondlom, mire ez az írás megjelenik, már 50-en elmagyarázzák nekem, hogy miről is van szó, ettől függetlenül most még nem értem, hogy ez a mérkőzés miben különbözik a többitől. Meccs ügyileg, vagy nevezzük inkább játéknak...tehát...játékügyileg 4 különböző bokszolásba kezdhetünk. A "barátságos" mérkőzést nem említeném, sem a karrier módot. Ezeket mindenki ismeri. Itt van a Slugfest, ami talán abban különbözik a többitől, hogy itt egymástól eltérő súlycsoportok is kiállhatnak bokszolni, tehát a pehelysúlyú arcocskák nekiállhatnak az 197 magas izompacsirtákkal ütögetni.

A Fantasy Fights kicsit Disneys hangzása jelenti talán a legtöbbet az ökölvívás igazi rajongóinak. Itt keríthetünk sort mindenféle álommérkőzésre, melyek vagy nagyon régen voltak, vagy nem is voltak egyáltalán. A boksztörténelem legnagyobbjai szerepelnek itt, még női bokszban is. Sajnos a játékosállományból még mindig hiányzik Kokó, de ha azt vesszük, hogy Hamed és Tyson is kimaradt, akkor ezt nem is kell annyira mellre szívni, persze lehet, hogy a mi "kovácsistvánunk" más ligában...bajnokságban játszik, mert foghiányos boksztudásomból futja annyira, hogy tudjam: sok szövetség van a világon profi bokszban és ezek nem feltétlenül fedik egymást.

Bokszszakértők olvasóimtól most kérnék újfent elnézést gyér tudásom végett, de hát én csak programtesztelő vagyok. És ha ez így van, itt az ideje, hogy rávilágítsak a játék negatívumára (mert csak egy van...): a töltögetés időtartama! Uraim! Ez nem állapot, még mérkőzés alatt is töltöget a gép a menetek között. Micsoda hülyeség ez?! Sajnos, teljesen megtöri a hangulatot, persze az is megfordult a fejemben, hogy pontosan ezért ilyen a játék, hogy mi is fellélegezhessünk két gongszó között. Ki tudja?! Ettől függetlenül túl sok a felesleges animáció a mérkőzés alatt és ez biztos, hogy mindenkit zavarni fog, függetlenül a bokszban való jártasságtól.

Na, ennyi lenne a negatívum, mert mást nagyon nem találtam. Az irányításról még annyit, hogy elég könnyű, érthető, de néha kicsit lusta. Már rég nyomnám a gombot, de a versenyző még csak fel sem emelte a kezét! Persze tudom, hogy a bokszban sem akkor ütünk, amikor akarunk, hanem amikor módunk van rá. Talán ez is az élethűség egyik fontos komponense, ettől függetlenül nekem feltűnt.

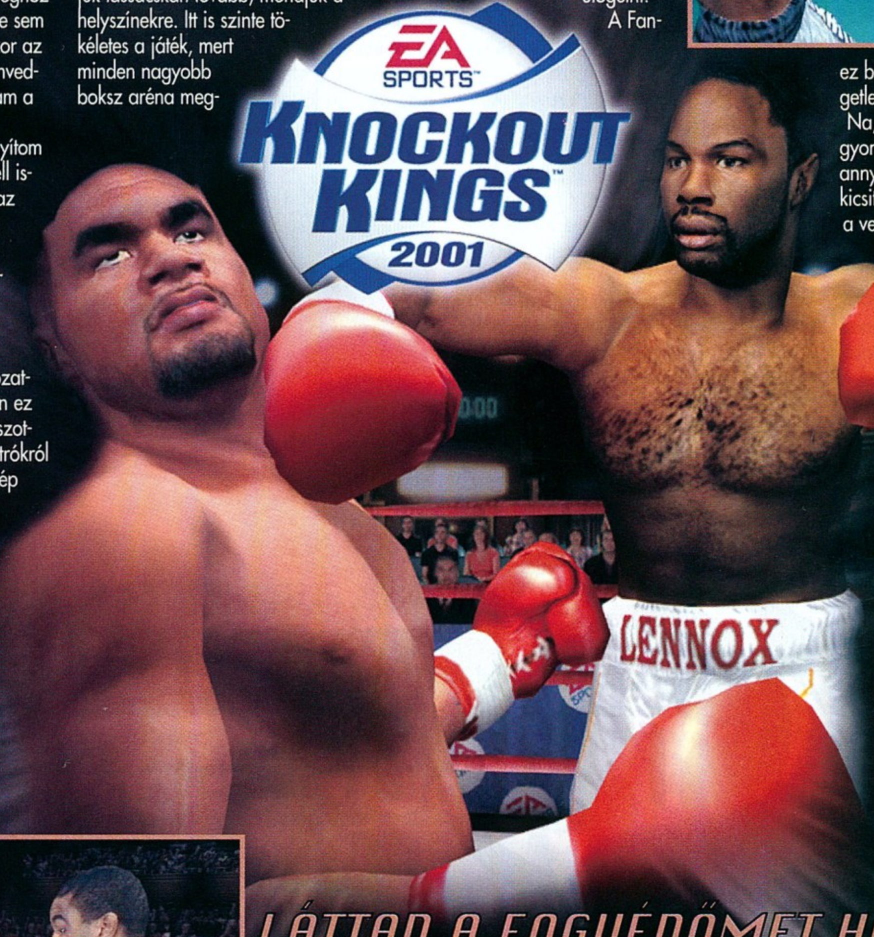
A grafikai megoldások is szépek, a közönség élő, a háttér szép, a bíró dumál, a vér meg fröcsög minden nagyobb pofon után.

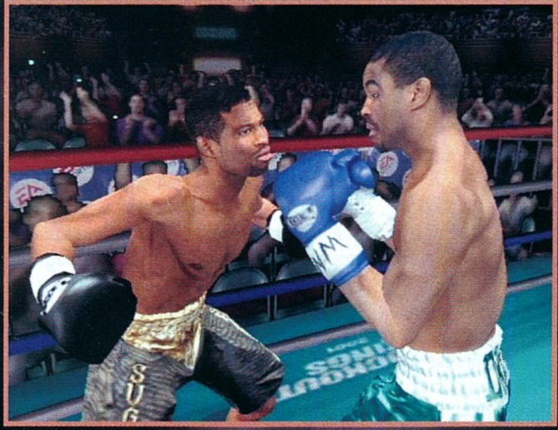
Bár még nem sikerült kiütnöm az ellenfél fogvédőjét egyszer sem, de talán majd a következő napokban. Merthogy azért lassan, de biztosan én is belejövök már. És, ha az ember ráérez a játék menetére, nagyon hamar rá lehet kapni. Ráadásul a Knockout Kings 2001 egy olyan program, ami azoknak készült, akik amúgy is megőrülnek ezért a sportért, de ha akad valaki, aki hozzám hasonlóan ismeretlenül veszi kezébe a játékot, még az is lehet, hogy idővel az leül a tévé elé és megnéz egy mérkőzést élőben is.

Mindenkit csak bíztatni tudok a játékra, mert baromi látványos, hangulatos és jól irányítható. Ha a hosszas töltögetési időket túl tudjátok élni, komoly hetekig elbokszolhattok a karrier módban, és ha felértetek a csúcsra, akkor jön a neheze: fenn maradni.

Adam'









KNOCKOUT KINGS 2001

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMORIAKÁRTYA 8MB (57KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ LÉNYEGRE TÖRŐ, JÓL ÁTLÁTHATÓ JÁTÉK
× SOKAT TÖLTÖGET.

8.5 pont

AZ RPG NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

Soha nem fogom elfelejteni azt a pillanatot, amikor belépve a szerkesztőség ajtaján megláttam, amint Martin a PS2-őn a SquareSoft csodajátékát, a The Bouncert próbálgatja. Néhány másodperc alatt belezúgtam a játékba, majd kissé megszeppenve tettem fel a kérdést a Mesternek, azaz Martinnak, hogy: "Ki is fogja ezt a játékot tesztelni?". Persze mint hivatástudó önkéntes azonnal magamat jelöltem erre a megtisztelő posztra, és szerencsére Martin is osztotta a meglátásomat, melynek eredménye az lett, hogy rám bízta a tesztet. Mikor aztán hazavittem a gépet játékostul, és behelyeztem az ezüst színű DVD korongot a gépbe azon kaptam magam, hogy már az ötödik végigjátszásnál járok. Most pedig ünnepi bejelentés következik: "Hölgyeim és Uraim, van szerencsém bejelenteni, hogy a SquareSoft megalkotta mindenidők egyik legjobb PS2-es játékát, az első olyan stuffot, ami megmutatja a nagyközönségnek, hogy mire képes ez a masina!"

LEDÖBBENÉS

Aki meglátja a The Bouncert szerintem teljesen le fog döbbeni, ezt garantálni tudom! Olyan eszméletlenül bika grafikája van az anyagnak, hogy én ilyet semmilyen más gépen soha nem láttam. Nem akarom a Dreamcast tulajokat megsérteni, de nyugodtan kijelenthetem, hogy ez a játék az összes DC stuffot lesöpri grafikailag. Még a Shenmue-t is! Sokkal látványosabb a játék, és szerintem a karakterek is jobban ki vannak dolgozva. Hangsúlyozom, grafikai szempontból! A Bouncer az első olyan játék, amelynél nem tudunk különbséget tenni, hogy éppen mikor megy CG animáció és mikor a játék grafikájával készült jelenet. Emlékeztek PS1-en a Square játékokra? Mondjuk a FFVIII és IX filmjeire. Akkor el tudjátok képzelni, hogy ezen a 128 bites erőgépen mit produkált kedvenc cégem. Amikor először végignyomtam a játékot tényleg nem éreztem különbséget film- és játékgrafika között! Többszöri újrajátszás után tűnik ki a különbség a kettő között, de minőségileg annyira minimálisan, hogy a legtöbben észre se fogják venni. Tudom, hogy ezt már sok játéknál leírtuk itt az újságban, de egyiknél sem volt ennyire elmosva a határ film és játékgrafika között.

Uramisten, ha belegondolok abba, hogy néhány év alatt mekkora hatalmas fejlődésen ment át a világ! Amikor megkaptam az első konzoljaimat (először egy Atari 2600-ast, majd egy kis Nintendót), azoknak milyen grafikája volt! Néhány szín a képernyőn és kész. Ma meg már ott tartunk, hogy nem tudunk különbséget tenni látványos grafika és felturbózott CG animáció között. Fantasztikus, lenyűgöző és hatalmas fejlődés ez. Nem is tudom, hol lesz ennek vége és vajon milyenek lesznek öt év múlva a videojátékok? Visszatérve a Bouncer grafikájára azt kell, hogy mondjam: hibátlan. A szereplők olyan tökéletesen meg vannak tervezve, hogy azonnal leolvasható – mondjuk az arcukról – mit éreznek. A karakterek annyira ütősek, hogy én csak tátott szájjal néztem. A hátterek és terepek lenyűgözők, sehol nincs poligon-él hiba (anti-alising). Végre ezt a csorbát is sikerült kiküszöbölni, így a megszállott Dreamcast rajongók is csöndben maradhatnak, hisz a PS2 legnagyobb hibájaként emlegetett (főleg a gépet utálók körében) anti-alising probléma végérvényesen megoldódott! A több millió poligon a képernyőn és a 60 fps képfrissítési sebesség olyan impresszív grafikát hozott létre, amit más gép nem tud produkálni. Hirtelen eszembe jutott, hogy vajon milyen PC kellene ahhoz, hogy ezt a játékot futatni tudja, aztán rájöttem, hogy egész biztos, hogy ma olyan gép még nem létezik kereskedelmi forgalomban. Azok a képek, amit az oldalainkon láttok, bár fantasztikusak mégsem tudják visszaadni a látványt, igazából leírni sem és megfogalmazni sem lehet, egyszerűen ezt látni kell! Ezt még csak fokozza a kamera mozgása, ami nagyban hozzájárul az élményhez. Az operatőrök nagyon jó munkát végeznek az egész játék alatt. A szereplők stílusa egyébként a Final Fantasy VIII rajongóinak nagyon ismerős lesz. Ez nem véletlen, hisz a karakterek tervezője Tetsuya Nomura, aki a FFVIII szereplői mellett a FFVII és a Parasite Eve karaktereit is rajzolta. A Bouncerben a FFVIII által létrehozott stílust követte azzal a különbséggel, hogy még erősebb a cyberpunk beütés. Sőt, ő tervezi a FFX szereplőit is, tehát ott is folytatódik ez az egyébként nagyon ütős és szimpatikus stílus. Egyébként a játékban több apró utalás történik a FF sorozatra és a Chrono Cross-ra is, például az egyik főszereplő, Volt hátán és vállán egy áthúzott Cactuar látható a "No escape", azaz "Nincs menekvés" felirattal. Ha jól emlékszem valamelyik FF játékban a Cactuar mindig elmenekült (VIII-ban azt hiszem), ezért az utalás.



Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer

STÍLUS MEGHATÁROZÁS

No, igen még nem is mondtam, hogy a Bouncer milyen stílusú játék. Először is tudnotok kell, hogy az anyag SquareSoft és a Dream Factory koprodukciójában készült. Akik ismerik a Dream Factoryt azok tudják, hogy eddig olyan verekedős játékokat készített a Square-nek, mint a Tobal sorozat, vagy az Erghiez. Mivel a Bouncer is egy bunyós stuffnak készült, ezért bízta meg a Square a DF-et a játék elkészítésével. Mégsem tudom azonban egyértelműen kijelenteni, hogy verekedős anyagról van szó, ugyanis ahogy az a Square játékoknál már megszokott több stílust olvasztották egybe a készítők. Rendkívül jelentős például a történet, sőt mondhatom azt is, a sztori áll az anyag középpontjában. Viszont a szereplők fejleszthetőségével egy nagy adag RPG elem is van belekeverve a játékba. Ha egy mondatban akarnám összefoglalni a lényeget akkor egy kaland, bunyós RPG a legjobb meghatározás rá.

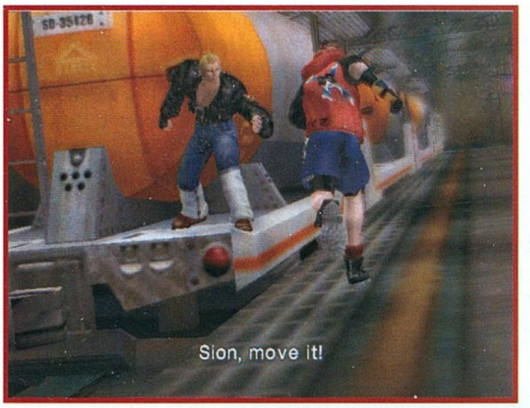
A Bouncer nemcsak a grafikája miatt egy forradalmi játék. Ez az első olyan anyag, ami egyszerre jelent meg angol és japán verzióban. A DVD miatt ugyanis volt hely két különböző nyelven megjelentetni a játékot. Nem is említettem, hogy a Bouncerben minden szereplőnek van hangja, ezért is volt szükség a nagyobb helykapacitásra. Szerintem a hangok terén is telitalálat a játék, minden karakternek önálló stílusa és egyénisége van.

A SZTORI

Mint említettem a történet központi szerepet tölt be a Bouncerben. A Földön járunk valamikor a nem is olyan távoli jövőben. Az emberiség technikai fejletsége elképesztő méreteket öltött, az utcákon a robotok és cyborgok már mindenapi látványosságok. A jövőkép, amit a játék lefest bár kissé sötét tónusú, de egyáltalán nem rossz, például a környezetszennyezés teljesen megszűnt. A világ sorsa lényegében egy multinacionális cég, a Mikado Corp. kezébe került. Az élet majd minden területén monopóliumot szereztek. A céget a tulajdonosáról, Mikadoról nevezték el, halála után mostoha fia Dauragon C. Mikado vette át a cég irányítását. Az öreg Mikadonak volt egy lánya Dominique, akinek egy napon elege lesz eddigi életéből és megszökik a vállalattól. Az utcán egyedül bolyong az akkor még 14 éves lány. Ekkor Sion a 18 éves srác, egyben a játék egyik főszereplője talál rá. Siont épp felvették egy új munkahelyre, a FATE nevű bárban kidobó – emlékeztek, FATE a Chrono Cross-ban az emberiség sorsát irányító isten volt (egy újabb utalás). Sion magához veszi a lányt és hamarosan a bár üdvöskéje lesz a fiatal szépség. A Fate-ben nemcsak Sion dolgozik, hanem két társa is, Volt és Kou, ők ügyelnek a bár és a lány biztonságára. Eltelik egy év és Dominique mindenki kedvencévé válik, és a bárban is jól mennek a dolgok. Ekkor történik, hogy a Mikado Corp. új vezetője Dauragon egy forradalmi technikát dolgoz ki a Föld energiaellátásának biztosítására. Egy műholdat lőnek fel, ami összegyűjti a napsugarak energiáját, majd mikrohullámmá alakítva azt, leküldi a Földön elhelyezett vevőállomásra. Ez átalakítja a napsugarat villamos energiává és ellátja az egész Földet. Ezzel a Mikado Corp. az egész bolygó energiaszolgáltatójává válik (deja







vu - Shinra Inc.). Ezzel egy időben a Mikado speciális alakulata rátalál Dominique-ra, és megtámadják a bárt. Hiába Sion, Volt és Kou ellenállása, elrabolják a lányt. Persze Sion nem hagyja annyiban a dolgot, és elhatározza, hogy kiszabadítja Dominique-ot, no meg kideríti miért rabolták el. Vele tartanak barátai Volt és Kou is, mind a kettőjüket rejtélyes kapcsolat köti össze a céggel. Nem akarom a jobb részeket lelőni, de izgalmas kérdések merülnek fel. Vajon véletlen egybeesés eredménye, hogy a műhold fellövésével illetve működésbe állításának időpontjában rabolják el Dominique-ot? Mi köze Dominique-nak ehhez az egészhez és miért olyan fontos a Mikado Corp.-nak a lány, ha eddig nem hiányolták? Kérdések, amit csak a játékból lehet megtudni, sőt lesz néhány izgalmas felvetés, ami csak menet közben fog előjönni és megválaszolásához többször végig kell menni az anyagon.

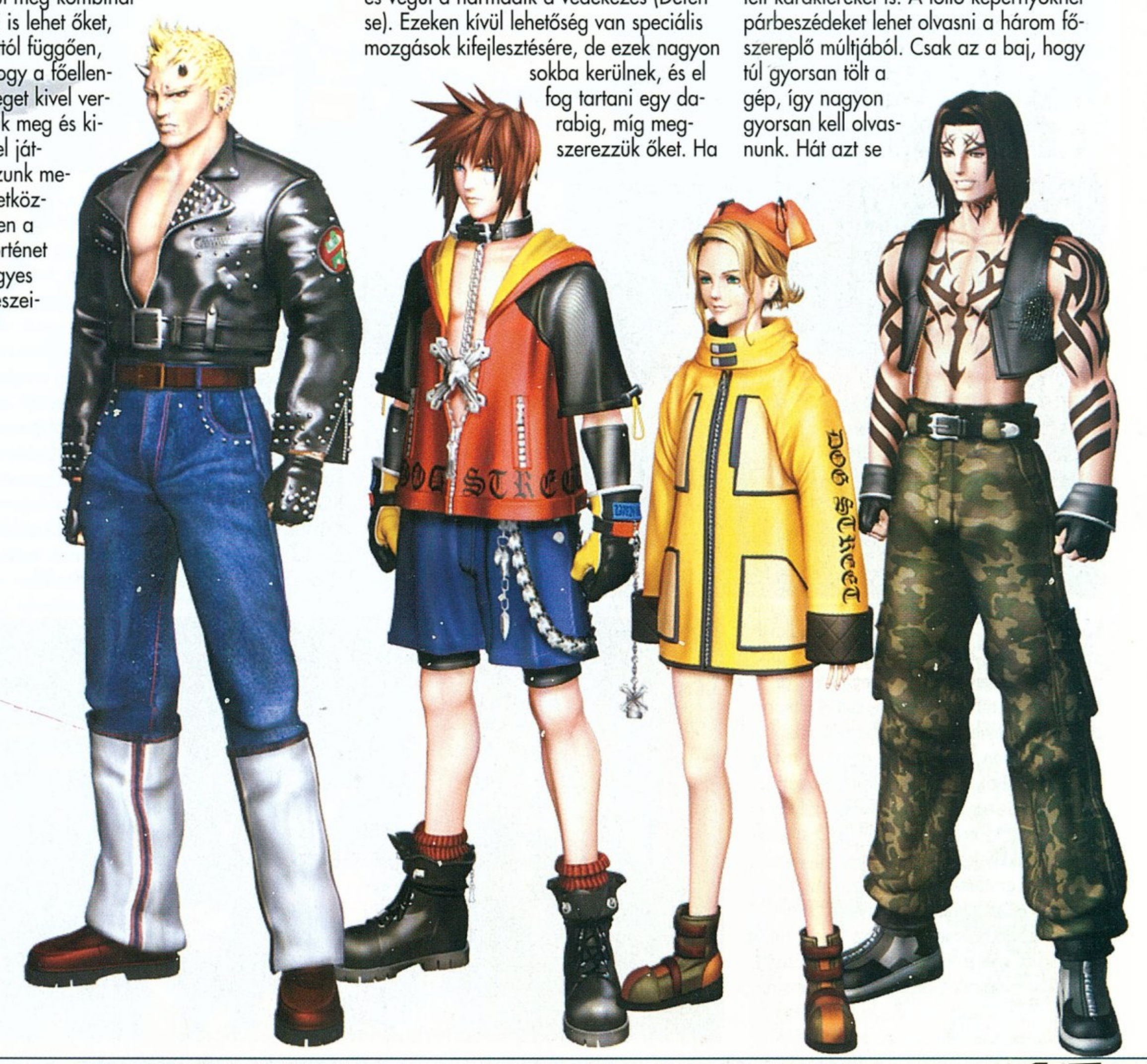


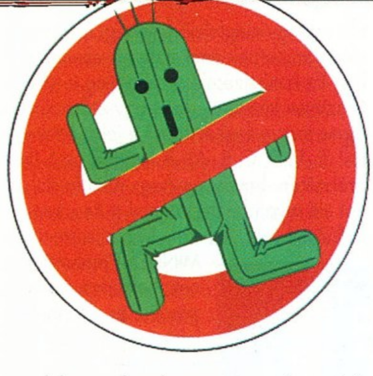
Maga a sztori nagyon izgalmas, fordulatos. Az érzelmek, mint minden Square játéknál nagyon fontosak és számtalan megható jelenetnek leszünk majd tanúi. Ami a legjobb, hogy a karakterek – ahogy az egy Square játéktól elvárható – hihetetlen módon ki vannak találva és ki vannak dolgozva. Mindegyik egy teljesen önálló személyiség, a jó és a rossz oldalon is meglesznek a kedvenceitek, azt garantálom! Belsőleg és külsőleg is hihetetlenül stílusos emberekkel és személyiségekkel fogtok találkozni a játékban. Az egészet leginkább a Metal Gear Solid szereplőihez tudnám hasonlítani, ott voltak ennyire mesterien kidolgozva a hősök. Ezért is döntöttünk úgy, hogy a legfontosabb szereplőkről egy oldalon találtok egy részletesebb jellemzést. Az én kedvencem egyébként Kaldea Orchid, aki amellett, hogy gyönyörű, titokzatos és rendkívül erős is, ráadásul a rossz oldalon harcol. Imádom!!

A JÁTÉKMENET

Ahogy a program kézikönyve fogalmaz a játékmenet három részből áll. Történet, szereplőválasztás, verekedés, (mentés) és ez ismétlődik ebben a sorrendben a végéig. Egy kicsit részletesebben is kifejteném, miről van szó. A Story módot választva kezdjétek a stuffot, mert az az igazán élvezetes. Egy hosszabb bevezetés jön (a "filmeket" át lehet ugrani, ha lenyomjátok a Start-ot és a Skipet választjátok, ez akkor jó, ha már nagyon unjátok az egyébként "megunhatatlan" átvezető részeket), majd mikor megtámadnak választhatunk Sion, Volt és Kou közül. Ők hárman teljesen eltérő karakterek és most nem csak a mozgásaikra és tulajdonságaikra gondolok. Attól függően, hogy kit választunk harcok alatt más-más megvilágításból ismerhetjük meg a történetet. Sőt, a választásunk gyakorta hatással lesz a megnyerésre is. Több mint öt megnyerést találunk a játékban. De vannak egészen eredeti megnyerések ezeken kívül, ráadásul még kombinálni is lehet őket, attól függően, hogy a főellenséget kivel verjük meg és kivel játszunk menetközben a történet egyes részeinél. Érdemes először úgy végigjátszani az anyagot, hogy csak egy szereplővel (Sion) vagyunk és utána kipróbálni a többieket – a végén menthetünk egyet és abból kezdhetjük előről az egészet. Maga a verekedős rész a Fighting Force és a Wu Tang (Thrill Kill) stílusában zajlik. Egyszerre általában 10-en vagyunk a képernyőn. A kiválasztott szereplőn kívül barátaink is ott lesznek a terepen és püfölik az ellenfelet. A saját és barátaink energiáját a bal felső az ellenfelekét a jobb felső sarokban láthatjuk. A megölt áldozatokért BP pontot kapunk – ha egyszerre többet intézünk el bonusz a jutalmunk, ez a Chain. Ez a pont kell ahhoz, hogy fejleszteni tudjuk embereinket. Akit nem használunk az nem is fejlődik. A levert ellenfeleken kívül a sikeresen teljesített pályákért is jár pont. Embereinket három féle szinten tudjuk erősíteni. Az első az energia (HP), a második az erő (Power) és végül a harmadik a védekezés (Defense). Ezeken kívül lehetőség van speciális mozgások kifejlesztésére, de ezek nagyon sokba kerülnek, és el fog tartani egy darabig, míg megszerezzük őket. Ha elérünk egy megfelelő fejletségi szintet, akkor emberünk értékelése növekedni fog. Ez betűjelzésekkel adja meg a játék. G szinten kezdünk, de ahogy erősödünk egyre-másra fogjuk kapni a jobb értékelést (F, E, D, C, B, A). A legjobb az S (kipróbáltam, biztos, úgyhogy nem fordulhat elő olyan hisztéria, mint a Resident Evil 2-nél volt), ehhez ki kell fejlesztenünk MINDENT emberünknek, beleértve a mozgásokat és a többi tulajdonságot is. Mikor végigjátsszuk az anyagot kimenthetünk egy mentett állást és a betápolt karakterekkel kezdhetünk neki újra az egésznek. Ehhez az Extra Game opciót kell választanunk. Persze nemcsak a saját szereplőink erősödnek, hanem az ellenfelek is minden újrakezdés után. Egész pontosan minden egyes új játéknál egy szinttel feljebb kerülnek. Sőt! A harmadik befejezésnél a főellenséggel már háromszor(!!!) kell megküzdenünk, nem kétszer. Ha fölfejlődik ő is S szintre bizony fel kell kötnötök a gatyát, ha megakarjátok verni – nekem is csak a tizedik próbálkozásra sikerült, mivel menteni nem lehet és az energiánk is marad annyi, amennyit az előző összecsapásokból megőriztünk. Az újabb újrajátszásoknál a történet legapróbb részeit is feltárhatjátok, ráadásul így lehet többjátékos módban előhozni a rejtett karaktereket is. A töltő képernyőknél párbeszédeket lehet olvasni a három főszereplő múltjából. Csak az a baj, hogy túl gyorsan tölt a gép, így nagyon gyorsan kell olvasnunk. Hát azt se







gondoltam volna, hogy egyszer "negatív" értelemben fogok beszélni a gyors töltésről. Bár ez nem hiba, de szívesen áttanulmányoztam volna ezeket egy kicsit jobban. Apropó menteni a verekedős részek után lehet, szinte mindig.

MOZGÁSOK

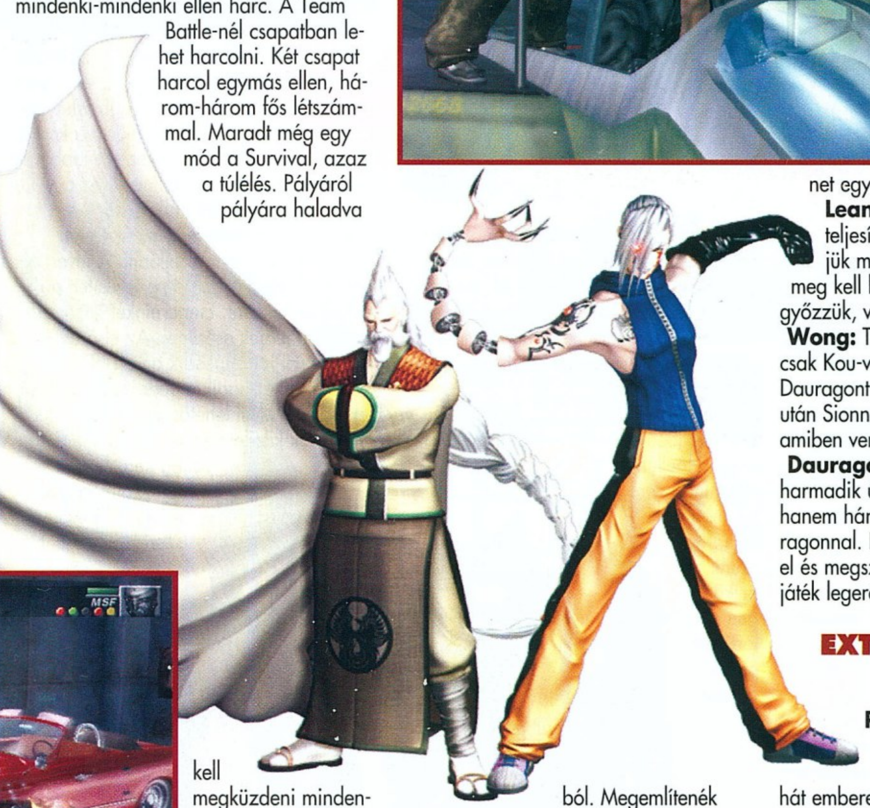
A Bouncer teljes egészében PS2-re írt játék, maximálisan kihasználja a gép minden részét. Ez igaz a joyokra is. A játék csak Dual Shock 2-vel működik, a régi Dual Shock nem használható! Ez azért van, mert az összes analóg gombot kihasználja a program. Egy példával illusztrálva a dolgot: ha csak kicsit gyengéden nyomjuk le az Háromszöget Volttal, akkor kicsit ütünk, ha viszont erősebben, akkor fejelhetünk egy nagyot. A rendszer eredetiségét fokozza, hogy lehet kombinálni is, tehát ha futva erősen nyomunk Háromszöget, pankrátor módjára ugorhatunk. Ne feledjétek, hogy ez majd minden gombbal működik és mind három emberünkkel a legkülönbözőbb mozgásokat lehet előcsalni. A Négyzet, Háromszög, X, Kör tehát az akciógombok. Az R1 a védekezés, nagyon fontos, mert bármit kivédhetünk, de ha későn nyomjuk, akkor hatástalan. Maradt még egy rendkívül jelentős gomb, az R2. Ezzel beszólhatunk vagy Kou esetében füttyenthetünk egyet. Hogy ennek mi értelme van, azt is elmondom. Amennyiben halljuk, hogy társunk jelez egy ilyen beszólással, azonnal nyomjuk le az R2-őt. Ekkor barátaink akcióba lendülnek és egy ELKÉPESZTŐEN látványos mozgással taglózzák le az ellenfelet. Ez szakkifejezéssel élve a Trinity Rush. A kedvencem Sioné. Kou megüti az ellenfelet, aki a kapott lendülettől előre szalad Volt karjaiba. Ő megemeli az áldozatot és beleveri a fejét a földbe, majd felhúzza azt. Ekkor érkezik Sion és egy elegáns rúgással (mintha egy focilabda lenne) taglózza le az ellenfelét. Iszonyatosan látványos, és Kou-é és Volté is nagyon jól néz ki, főleg Kou-é, akinek kissé mátrixos ez a mozgása. Sokat ugyan nem sebez, de akinek megmutatod le fog esni az álla olyan brutális. Főleg a remek hanghatások miatt. Csak azt sajnáltam, hogy mindösszesen három van belőle, lehetett volna több ilyen is.

Amikor megszerezzük a mozgásainkat akkor az L1+gombbal lehet előhozni őket. A Pause menüben az Extra Skills-nél lehet megnézni az extra mozdulatainkat.

A Bouncer használja a Multi Tap 2-őt is, és csak azt! A régi négyes elosztó nem jó hozzá.

A TÖBBI JÁTÉKMÓD

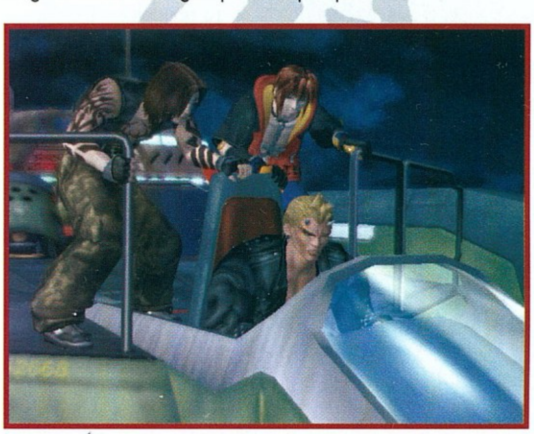
A Story Mode-on kívül találunk még néhány játékmódot, amikről érdemes szót ejteni. Az első a Versus Mode. Ezt max. négyen lehet nyomni, akár gépi akár emberi játékosokkal két fajta módban. Az első a Battle Royal, ami egy klasszikus mindenki-mindenki ellen harc. A Team Battle-nél csapatban lehet harcolni. Két csapat harcol egymás ellen, három-három fős létszámmal. Maradt még egy mód a Survival, azaz a túlélés. Pályáról pályára haladva kell megküzdeni mindenkivel és le kell verni minél több ellenfelet. Itt érdemes Kaldeával menni, majd később kitérek rá, hogy miért. Ezekben a módokban a játék összes negatív és pozitív szereplőjét ki lehet választani. Vannak nehezebben előcsalható emberek is, sőt egy-két speciális ruhát is elő lehet hozni. Dauragonnak és Mugetsunak több alakja is lesz! Dauragon C. Mikado-nak négy(!), Mugetsunak kettő. A nehezebben előhozható szereplőkről még írok később.





A TÖRTÉNET LEGFONTOSABB RÉSZEI

Lesznek a sztoriban olyan részek, melyek meghatározóak a végkifejlett szempontjából. Megemlíteném egy-két ilyet. Az első és legfontosabb amikor először győzitek le Dauragon C. Mikado-t. Ezután lehet választani, hogy melyik emberünkkel akarunk menni. A választás után egyedül azzal az emberrel leszünk. Mindegyikükkel teljesen más területeket járhatunk be és feladatokat oldhatunk meg. Nem beszélve arról, hogy a történet is másképp alakul a választástól függően. A másik kulcsfontosságú pont, amikor Dominique-ra kell vigyázni. Ha Siont választjuk testőrnek, akkor a lány boldog lesz és a megnyerés másképpen alakul, mintha mást választanánk. Ugyancsak fontos rész, hogy kivel győzzük le Dauragont. Akivel megverjük, annak a megnyerése fog bejönni. Ha végig Kou-t választjuk, nézzétek végig a filmeket, mert egészen új animációkat is láthatunk és rengeteg infót megtudhatunk Kou-ról.



TITKOS KARAKTEREK

Az alábbiakban ismertetném, hogy három szereplőt hogyan lehet előcsalni a Versus módban. Mind a hármonál még jobban megismerhetjük a sztori részleteit, hisz meg kell velük küzdeni. Ha végigcsináltuk a játékot egy csomó karakter fog előjönni, de lesz néhány, akinél nem mindegy, hogy a történet egyes részein kivel játszunk.

Leann: Az egész játékot Kou-val teljesítsük és Dauragont is vele verjük meg. A végén a megnyerés után meg kell küzdenünk Leann-nal és ha legyőzzük, választható lesz ő is.

Wong: Teljesítsük a játékot úgy, hogy csak Kou-val és Volttal játszunk. A végén Dauragont Sionnal verjük el. A megnyerés után Sionnak lesz egy visszaemlékezése, amiben verjük el Wongot és ő is bejön.

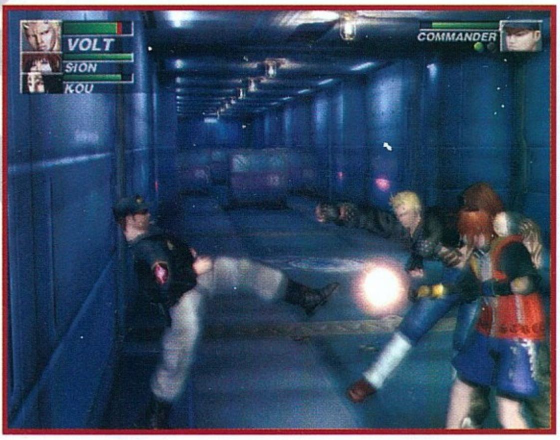
Dauragon negyedik alakja: A harmadik újrajátszás végén nem kétszer, hanem háromszor kell megküzdeni Dauragonnal. Ezt az utolsó alakot is intézzük el és megszerezzük a Versus módban a játék legerősebb karakterét.

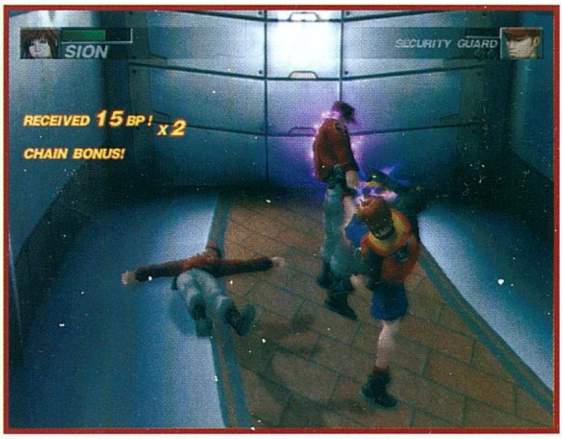
EXTRA KOSZTÜMÖK ÉS TITKOK

Ruhák: Versus és Survival módokban az R1, R2, L1, L2 gombokkal választhatunk ruhát embereinknek. Vannak köztük nagyon jók is, például Kaldeáé!

Sion emlékei: Vigyük végig az egész játékot Sionnal és a végén láthatunk egy újabb emlékezést.

Sion fekete ruhája: Teljesítsük a Survival módot. Ehhez 100 (!) ellenfelet kell megvernünk. A legkönnyebb Kaldeával





menni, csak át kell változni párduccá (L1+X) és úgy L1+Háromszöget nyomogatni, ami a legjobb mozgás nagyobb tömegek ellen.

Kou egyenruhája: Menjünk végig a játékon csak Kou-val. Mikor újrakezdjük és először legyőzzük Dauragont, a zuhanás után válasszuk ki Kou-t és miután végeztünk mentsünk ki egy állást a memóriakártyára. Most már meglesz az új ruha.

Sion három megnyerése: Az elsőt úgy hozod elő, mint amit Wongnál írtam. A másodiknál ne használd Sion-t, mikor egyedül kell menni (mind a két alkalomra vonatkozik). A végén Kaldeát és Dauragont Sionnal verd meg. A harmadiknál pedig használd Siont, mikor egyedül mész kétszer. A végén Kaldeát és Dauragont Sionnal intézd el.



KONZEKVENCIÁK

Azt hiszem, aki a cikket végigolvasta annak nem kell nagyon értékelnem a The Bouncert. Ez a játék teljesen tökéletes! Egyedül talán az audioról nem beszéltem részletesebben, pedig fantasztikus az is. A hangok kiválóak (például a keményebb ütések hangja nagyszerű) és a zenék is



egyedülállóak. A zenéknél sajnáltam is, hogy nem lehet őket külön meghallgatni, mert egy-két szám eléggé tetszett. Egy szó mint száz, a zenék és hangok terén is a maximumot nyújtja az anyag, mint minden másban. Hangulatilag is hibátlan a stuff, hisz egyszerűen nem lehet megunni, és biztos vagyok benne, hogy ha neki álltok a Bouncernek addig nem fogjátok letenni, amíg a történet valamennyi részét fel nem derítettétek. A sztorit is dicsértem már, ötletes, izgalmas, fordulatos csak a legjobbat lehet elmondani róla, mint minden Square anyagról. Először a szavatossággal volt egy kis gondom, hisz másfél óra alatt végezni lehet a játékkal. Viszont a teljes kiismeréshez legalább hatszor (vagy még többször) végig kell vinni, hogy a történet minden apró elemét, az összes megnyerést, és ruhát előhozzunk. Nem beszélve a többi szórakoztató játékmódról, amit már csak a változtatható ruhák miatt is érdemes kipróbálni. Tehát a szavatossággal is minden rendben van, akárhányszor is végzünk az anyaggal, mindig érezni fogjuk a készítétést, hogy újra és újra kezdjük és verekedjünk egy kicsit. A játszhatóság ezzel összefüggésben szintén nagyszerű, nem nehéz, de nem is könnyű, pont a kettő között. Mondjuk, amikor már S szintűek az ellenfelek akkor okozhatnak fejtörést, főként Dauragon. A játékmenet változatos, hisz nem csak verekedésből áll, néha apró ám izgalmas feladatokat is megkell oldani, például Dominique védelmezése, vagy Kou-val mikor beöltözünk MSF katonának és úgy kell mászkálnunk – ez utóbbi elég nehéz feladat. A grafikát már értékeltem, egyszerűen annyira jó, hogy azt nem is tudom rendesen megfogalmazni! Ezt látni kell, nem magyarázni! Belegondoltam, hogy ha a SquareSoftnak ez az első olyan játéka, ami megmutatja a PS2 erejét, akkor milyenek lesznek a közeljövőben érkező anyagok? Például a Final Fantasy X-nek vajon milyen elképesztő grafikája lesz, ha a Bouncer ilyen jó? És akkor a többi érkező stuffról nem is beszélve (pld. FFXI, XII). Még belegondolni is bizsergető érzés, hogy a Square milyen minőségi javulást fog elérni a PS2-őn. És akkor a legjobbat még nem is mondtam; a SquareSoft kiadja a Final Fantasy VII-et, VIII-at és IX-et egy DVD-n PS2-re, feljavított grafikával! Nekem nagyon úgy tűnik, hogy a PS2 fogja megnyerni a konzolháborút, hisz olyan mennyiségű és minőségű játékok érkeznek rá, hogy ha a gép ára végre a megfizethetőség felé kissé közelebb lép, akkor ezt a masinát érdemes megvásárolni. Már csak a Bouncer miatt is érdemes! Szóval mindenkinek azt ajánlom, hogy már most kezdjen spórolni, hogy ha mást nem legalább karácsonykor már a fa alatt tudhassuk ennek a fantasztikus Fekete Ördögnek a dobozát! Higgyétek el az eddigi és az érkező játékok alapján, no és a gép tudását figyelembe véve megéri, nagyon megéri!

Veres Miki





THE BOUNCER

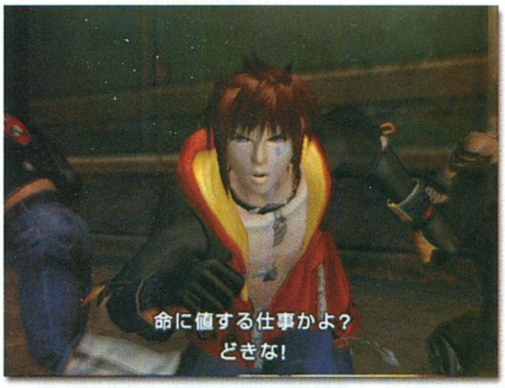
SQUARESOFT/DREAM FACTORY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70K)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK 2

✓ HIHETETLENÜL ÜTŐS GRAFIKA, FORDULATOS ÉS IZGALMAS SZTORIVAL ÖTVÖZVE, KIDOLGOZOTT SZEREPLŐK
× CSAK SZŐRSZÁLHASOGATÁS LENNE IDE ÍRNI VALAMIT

10 pont



SION BARZAHD

A játék elsőszámú főszereplője, Dominique hűséges védelmezője. Nem volt mindig ilyen, kezdetben nagyon hűvösen viselkedik a kislánnyal (ezért hasonlít Squall-ra egy kicsit), mivel két évvel ezelőtt a Mikado Corp.-nál történt balesetben elvesztette szerelmét. Amikor azonban elrabolják Dominique-ot, mindent megtenne, hogy visszakapja őt. Később a kisebb (4 év) korkülönbség ellenére elég jól összemelegednek. Elég jó karakter, tele ezüstláncokkal és eredeti harci stílussal. Az utcai bunyó a specialitása és ez kidobóként nagyon bejön a FATE-ben.

VOLT KRUEGER

Azt a mindenit, hát ez egy nem mindennapi szereplő! Először azt hittem valami főellenség lesz, hisz külsőleg igencsak morbidul néz ki. A füle és a szája tele van piercingekkel és a homlokán két fém szarvat visel. Mint egy ördög, fantasztikus! A hangja egy kicsit rekedtes és természete elég szimpatikus, hisz erős és hűvös. Régen pankrátor volt, harci stílusa is erre hasonlít, erejét a FATE-ben hasznosítja hisz itt kidobó. A Mikado Corp.-ot nagyon jól ismeri, szinte már túl jól. Vajon miért? Ezt csak a játékból lehet megtudni.





KOU LEIFOH

No, ő sem egy mindenapi alkat azzal rengeteg nonfiguratív tetkóval a testén. Jókedvű és a legtöbb helyzetben elbagatellizálja a dolgokat, hisz természete nagyon optimista. A Taek Won Do a stílusa, ami tökéletes egy kidobónak egy füstös bárban, olyanban, mint a FATE. Valamilyen titkos informátorral rendelkezik a Mikado Corp.-nál, ez a kapcsolat nagy segítségére lesz a csapatnak. Ha vele visszük végig a játékot kiderül, hogy kettős játékot játszik és nem véletlenül van Dominique mellett. Majd meglátjátok miről beszéltem.

DOMINIQUE CROSS

Mielőtt Sion rátalál, ő csak egy elveszett lány a városban, akinek sehova nincs mennie. Aranyos és kedves lány, mindig igyekszik felvidítani Siont és barátait. Az ő elrablásával kezdődik a kaland. De vajon miért ilyen fontos a Mikado Corp.-nak a lány? Később, miután legyőztük PD-4-et, kiderül ez is, számítsatok a Bouncer legnagyobb fordulatára! Emlékeztek a FFVII-ben mikor kiderült Sephiroth-ról az igazság? Na, ahhoz hasonló fordulat lesz!



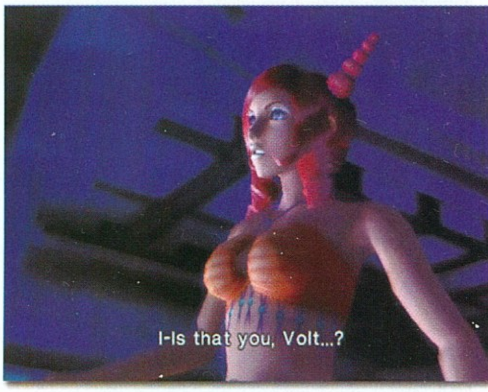


DAURAGON C. MIKADO

A Mikado Corp. kegyetlen vezetője. Irtó kemény harcos, világuralmi tervekkel. A stílusa megnyerő és nagyon eredeti, azt hiszem sokat fogjátok szidni, amikor eléri az S szintet. Összesen négyszer kell összecsapni vele, és mindegyik küzdelem nagyon kemény lesz, főleg az utolsó! Nagyravágyó és kegyetlen, ám valahogy mégsem tudom utálni. Habár, amit a végén Kaldeával tesz, az megbocsájthatatlan! Egész gyerekkorában edzett ezért lett ilyen erős, később az öreg Mikado vette magához, hogy örököst csináljon belőle! Nem folytatja apja álmait, hanem saját céljaira használja a Mikado Corp.-ot.

ECHIDNA

A Mikado Corp. legerősebb testőre ez a lány. Ismeri és gyűlöli Voltot, mert a múltjukban rengeteg közös dolog van. Volt mindig jobb volt nála ezért az utálat. Kétszer kell harcolni vele. Erős lány, aztán nem lebecsülni! Később kiderül a kapcsolat közte és Volt között.





MUGETSU

A Mikado Special Force parancsnoka. Ő intézi el Dominique elrablását. Többször meg kell küzdeni vele. Kezdetben erős, de később inkább csak a szája nagy. A végén, amikor utoljára harcolunk vele okozhat meglepetéseket! A stílusa kissé őrült, ám tetszett, ahogy beszél.

KALDEA ORCHID

Hát nem gyönyörű ez a nő? Azzal a csodás fekete hajával, csendes és titokzatos és szomorú természetével és megidéző szépségével egyből a kedvencemmé vált. Mindig Dauragon mellett áll, ő az egyetlen, aki igazán megérti Dauragont. Mindezt tetézi, hogy át tud változni feketepárduccá, ami a Chrono Cross óta a kedvenc állatom. Többször meg kell vele küzdeni, de én egyszerűen sajnáltam ellene harcolni, mert annyira megkedveltem. Titokzatos kapcsolat köti össze Sionnal, mert valahonnan ismeri a srácot. Ha többet akartok tudni róla, Dauragon első legyőzése után válasszátok Sion-t. Még egyszer mondom, Kaldea gyönyörű, és olyan titokzatos!!



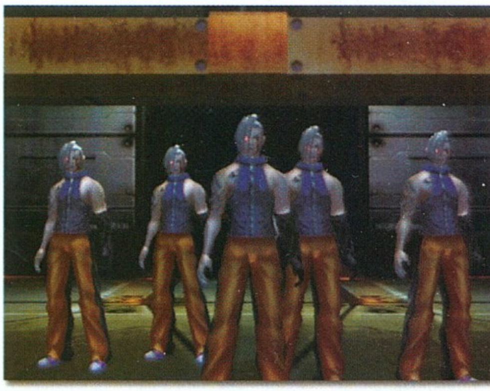


WONG

A Mikado Corp. egyik legöregebb tagja. Dauragon és Sion mestere volt. A Mikado család rengeteget köszönhet neki. Ő nevelte Dauragont is. Dominique szökésében is ő segédkezett. Jó ember, ám sajnos mivel szembe kerül Dauragonnal nem kerülheti el a végzetét...

PD-4

A cyborg harcossal Dominique kísérgetése után kerülünk szembe. Igencsak erős harcos és kellemetlen egy ellenfél. Kellemes hangja és stílusa van. Kegyetlen és kemény, ráadásul több is van belőle és ha Dominique nem "ébredne fel" nagy bajba kerülne a csapat. Majd megértitek, miről beszélek.



?

LEANN

Ő Kou titokzatos kapcsolata. Mindig a legváratlanabb helyzetekben segít Kou-nak. A többiek nem tudnak róla és nem is szereznek tudomást. Valamilyen titkos tervei vannak Dominique-kal.



HÓMENTES NAPOKRA

Ez az SSX tökjó! De tényleg! Végre talált a Martin nekem egy olyan játékot, amivel akár órákig is el tudok játszani pusztán a játéköröm magasztos érzéséért. Persze nem futok rögtön a végére a dolognak, menjünk szépen előre lépésről-lépésre.



Gondolom mindenki tudja, hogy a snowboard miben különbözik a síelés többi formájától? Igen, abban, amiben a gördeszka a görkorcsolyától. Aki volt már olyan szerencsés és próbált snowboardozni, tudja, hogy milyen érzés száguldani lefelé a lejtőn úgy 60 km/h sebességgel és érezni, hogy nincs nagyon uralmunk a deszka felett. Az SSX szerencsére ilyenkor a legélvezetesebb (különösen figyelembe véve a tény, miszerint ha itt elesünk, bizony keveset sérülünk a valós esésekhez képest)!

A SSX tulajdonképpen két főfunkciót tölt be: elsősorban egy versenyjáték, másodsorban egy ügyességi, amolyan továbbmenős játék. Előbbiről annyit érdemes elmondani, hogy baromi jó versenyeket lehet nyomni egymás ellen osztott képernyős verzióban, ráadásul megvan a programnak az a pozitívuma, hogy nem feltétlenül a gyorsabbat jutalmazza!

Ezzel az apró komponenssel, végre sikerül kiiktatni azokat a játékosokat, akik pusztán azért versenyeznek velünk, hogy felrúgjanak minél többször. Itt, ha 5 perccel előbb értél a célba, de nincs elég pontod, akkor is te vesztettél! A kétszemélyes versenyről talán ez a kissé kaotikus rész elég is lesz, kicsit most menjünk bele a játék részleteibe.

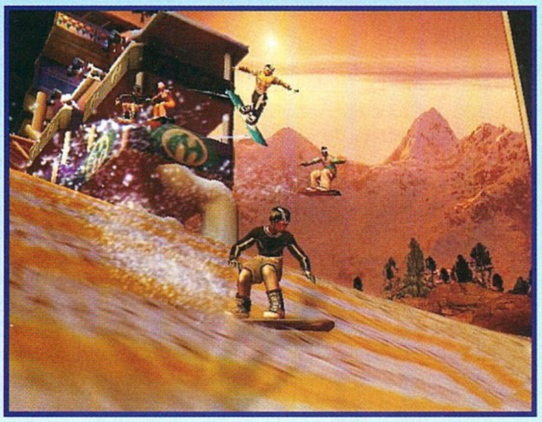
Az SSX-ben egy választott hódeszkással kell bejárnunk a pályákat, lehetőleg úgy, hogy mindig az első háromban végezzünk. Persze nem árt, ha a döntőben egészen az első helyig felcsúszkáljuk magunkat. Nyolc különböző pályán versenghetjük át magunkat és azt kell mondanom, hogy mindegyik teljesen eszement, viszont gyönyörű! Érdemes néha menet közbe megfigyelni a textúrákat, fényviszonyokat és egyáltalán mindent, ami körülvesz minket. A közönség őrjöngésétől kezdve a sífelvonók folyamatos himbálózásáig szinte minden itt van, amit csak valaha láthattunk sípályán. E-mellett a program hangulatát nézve, sokkal inkább hajlik a bulizós verseny-típushoz, mint mondjuk a "profi snowboard program" titulus felé.

A nagyobb kanyarokban van tűzijáték, a veszélyesebb ugrásoknál üvölt a nép, és a legnagyobb eséseknél még a műsorvezetőknek (kommentátoroknak) is elakad a szava. Ha elhatároztátok kivel mennétek a versenyre, mehettek rögtön deszkát választani, majd ha ezzel is megvagytok, akkor már csak a ruha kell és indulhatunk is a nagyvilágba száguldozni.

Persze érdemes gyakorolni egy keveset, és ezt tökéletesen lehetővé teszi a gép, merthogy e gyakorló pontban nemcsak mondja, hanem mutatja is a feladatainkat, nem is beszélve a folyamatos véleményezésről.

A gyakorló pálya végén kapunk egy pontszámot, így ha túl bénák vagyunk nyilvánvalóan nem kapjuk majd meg a bizit, és nem mehetünk tovább.

Talán a program legszigorúbb pontja ott van a pályák és a karakterek engedélyezésénél. Sajna kőkeményen meg kell verni mindenkit, mindig, ha tovább szeretnétek lépni! Azt viszont határozottan jó, hogy a gép végtelen lehetőséget ad erre.



Újra és újra nekivághattok a versenynek, anélkül, hogy ki kéne lépni, újra kéne választani mindent és 3 percet várni a töltögetésre. Maga a játszhatóság mégis a csúcspontja a programnak. Másodpercek alatt rááll az ember keze a játékra, még akkor is, ha sosem snowboardozott. Ha a gyakorló pontban mindenre odafigyeltetek nem lesz probléma az irányítás. Az ugrásoknál érdemes tudni, hogy a piros csíkokkal megjelölt pontokról lehet a legnagyobbat ugrani, így ha látjátok, hogy közeleg az ugrató, tessék fület-farkat behúzni és készülni a dobbantásra.

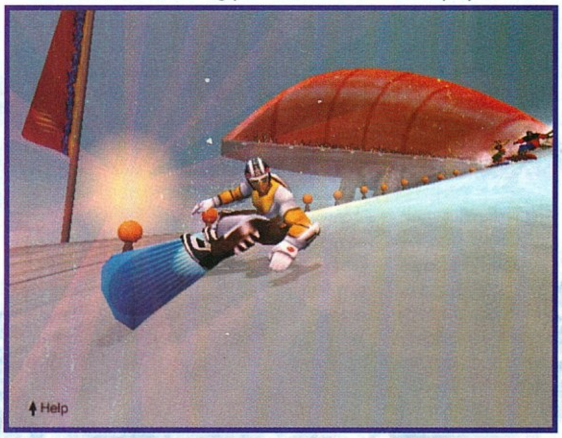
A trükköket a levegőben úgy érdemes próbálgatni, hogy talpra is essetek, mert nem számít, hogy mennyit ér az ugrás, ha pofával a hóban landoltok. Akik az elején nem érzik az ugrásokat, próbálkozzanak egyszerű kis bukfencekkel, majd 360-as fordulatokkal és ha ezek mennek, jöhetnek az L1, R1, R2, L2! És később ezeket keverve egymással, az irányítókkal, a 360-as és olyan dolgokat fogtok ugrani, hogy ti sem hiszitek el. Mindig talpra kell esni, mégpedig úgy, hogy a pálya vonalvezetését is figyelembe veszitek! Tehát, ha a pálya 45 fokban lejt, akkor nem lesz jó a vízszintes deszkaállás. Akkor, úgy kell érkezni, hogy meg legyen döntve a board is. Persze, ezek valahol már-már evidens dolgok, de hátha akad még arc, aki ezt nem tudja.

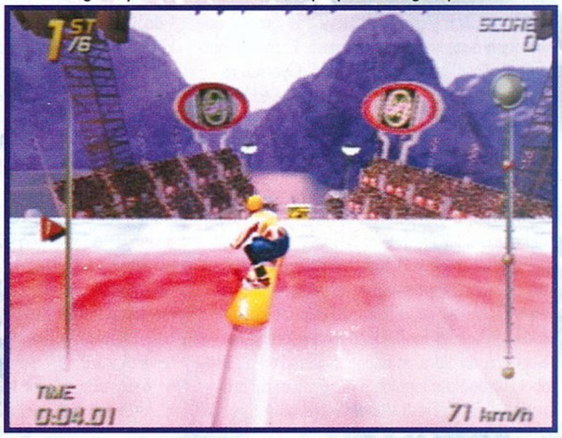
A versenyeken egyébként hatan indulunk, még akkor is, ha páros versenyt választunk egyik haverunk ellen. Akkor is 6 arc közül kell nyernünk. Ha közvetlen mellénk érnek az ellenfelek, jól pofán vághatjuk őket a kettes analóg irányítóval, úgyhogy ezt tessék használni a lehető legtöbbet. Különösen saját barátaink ellen hatásos a dolog, mert egy izgalmasabb verseny után ez a PS2-es verekedés könnyen egy igazi bunyóba torkollhat.

Ha összegezni szeretném a benyomásaimat a SSX-ről, csak pozitívan tudok nyilatkozni. Nagyon szép, nagyon kezelhető és leginkább nagyon energikus játékról van szó. Pontosan abba a kategóriába sorolnám, ahol a játékidő alatt folyamatosan buzog az adrenalin a vérünkben és egy pillanatra sem tudjuk levenni a tekintetünket a monitorról.

Remélhetőleg sok ilyen program készül még, mert a jobb és gyorsabb konzolok pontosan erre jók: olyan látványvilágot ötvözni olyan sebességgel, hogy levigye a hajunkat a menetszél. Ráadásul a programban nemcsak a sebesség birizgálja az idegrendszerünket, hanem a trükkök, látványos mozdulatok és minden, ami csak egy jó snowboard játék repertoárjában kell, hogy legyen. Nekem baromira bejött, remélem ti sem csalódtok majd. Ez a játék tényleg jó.

Adam'





SSX

ELECRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (143KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ BAROMI STÍLUSOS, SZÉP ÉS LÁTVÁNYOS
× JÓ NEHÉZ, NÉHA TÚLSÁGOSAN IS

9.5 pont

FEAR EFFECT 2 VÉGIGJÁTSZÁS

(Folytatás a 9. oldalról)

Nyomj egy lepke-liliom-hold kombinációt, most negyven másodperced lesz, hogy eljuss a medencés teremből nyíló ajtóhoz, lesz ott két csonti is, akik mellett el is szaladhatsz, viszont akkor visszafelé kell velük megküzdeni. Az ajtón keresztül egy kis kör alakú szobába jutsz , egy főellenséghez. Maga a fal egy része lesz az ellenséged, ami forog. Három harcos képe jelenik meg véletlenszerűen: egy minotaurusz, egy szamuráj, és egy csontváz. Mindhárman rakétákkal támadnak, de csak a minotaurusz sebezhető. Egy kevés játék után észrevettem, hogy a három ellenfelünk bizonyos rendszer szerint tüzelnek. A szamuráj balra lő, a csontváz jobbra, míg a minoturusz középre. Ennek tudatában már nagyon könnyű mindig a megfelelő helyre bukfencezni, és elintézni a falat. A berobbantott járat mögött egy kis helyiségben megint a szellemmel találkozhatsz, aki megint az álomszerű múltba teleportál. A tőled balra lévő sarokban van egy edény (Clay Pot), amiben egy lány maradványi és szellem talajható. A lányt egyébként a férje intézte el, elég brutális módon. Vedd fel a edényt és használd a gongot. A bíró sajnos nem hiszi el a történetedet, főleg mert a lány szelleme nem jön elő az edényből. Beszélj megint a lány szellemével, aki lemondja, hogy a két szobortól fél, úgyhogy mindkettő szemét be kell kötni (a két Banadages-t kell használni), úja használva a gongot most már kiderül az igazság, mi pedig megkapjuk a Bull Coin-t. Vissza a panelhez, most már az összes érme megvan, nyomd is át mind (a sorrend itt mát nem számít), minek hatására eltűnik a nagy kocka és megnyílik egy lejárat. Öld meg a két szobrot és ugorj le, ahol Deke átváltozik egy nagy mutánssá, és elkezd gránátokkal dobálózni. A mutáns Deke szintén egy főellenség, a gránátok elől egyszerűen csak el kell bukfencezni, viszont Deke csak akkor sebezhető, amikor pillanatokra visszaváltozik emberi formában. Legyőzése után megkapjuk az Emperor's Plaque-t. A videó után Glas-t irányítjuk. Csak menjünk helyszínről helyszínre, és öljünk meg mindenkit, egy kis idő után elérkezünk egy nagyobb terembe, ahol Kína első uralkodójával hoz össze minket a sors (ennél a párbeszédből elég sok minden kiderül a történetből), és Glas elköveti azt a szellemirtós hibát, hogy nemmel felel arra a kérdésre, hogy isten-e. Szerencsére azonban megmenti Hana az Emperor's Plaque segítségével. A tag szívesen kijutat minket a városból, előtte azonban teljesítenünk kell néhány tesztet, és elteleportálódunk egy ismeretlen szobába. Gyorsan ments és lépj be a bal oldali képbe. Egy férfivel kell egy kis stratégiai játékot játszani. A cél az ellenfél zászlajának a megszerzése. Bizonyos mennyiségű ember áll mindkét fél részére. Vannak erős harcosok (35 energia pont), közepes harcosok (20 energia pont) és gyenge harcosok (10 eneregia pont). A játék körönként zajlik egyszer te lépsz, egyszer a gép. Minél erősebb, egy harcos annál lassúbb, tehát annál kevesebb mezőt tud előre haladni. Minden katona annyi életerőpontot sebez , amennyi neki van, tehát ha két 20 pontos esik egymásnak, mindketten elhagyják a pástot. Összesen négy különböző pályán kell győzedelmeskednünk, hogy a generálistól megkapjuk a Bravery Medal-t. Kiteleportálódva egyből ment is, és lépj be a másik képbe. Ez egy futkározós ügyességi rész lesz. Először a kicsapó lángcsóvák között kell átkolbászolni, utána megjelenik egy nagy kőszörny, előle egyszerűen csak el kell futni, a következő feladat, hogy a többfelé elágazó úton megtaláljuk a helyes utat, a többi ugyanis leszakad (itt mondjuk keményen meg lehet törni a játékot, és a semmi fölött is szaladgálhatunk). Negyedszerre a feltörő gejzírek között kell épségben átmenni (ments), majd ismét a kőszörny elől menekülni, aki valamivel gyorsabb lett időközben, és az út is kacskaringósabb. Végül a spirál szerű viharba kell beleugrani. Most Hana jön, szintén ments és lépj be a baloldali képbe. Itt egy húzós kis játékot kell játszani a továbbjutásért, a színes blokkokat kell a helyére passzolni (sorrendben), most olyan nagyon nem is mennék bele a szabályokba, inkább leírom a megoldást. Sötétkék balra, barna le, barna balra, sötétzöld balra, sötétzöld le, világoszöld jobbra, narancssárga jobbra, piros jobbra, világoskék jobbra, világoszöld le, piros le, narancssárga le, világoskék le, sötétkék le, fentről a második sorban lévő szürke le majd balra, a hatodik sorban a szürke balra, barna le, lila balra, lila le. Ja és imádkozz, hogy a gép ne véletlenszerűen rendezze el a blokkokat, mert akkor a megoldással semmire nem mész. Kiteleportálódás után ismét ments, és jöhet a másik kép. Ugyanazt az "akadálypályát" kell bejárnod Hanával is, mint Glas-szal. Egyedül a labirintusos résznél kell más utat választani. A spirál Haná-t is visszateleportálja a trónterembe. Az uralkodótól kapsz egy Mercury Vial-t és egy Pearl-t. Oin Sheng megnyitja a továbbvezető ajtót. A bárkán a trónnál használd az Emperor's plaque-t, a hajó elejénél pedig a Mercury Vial-t. Az út célja a Penglai Shan sziget, ahol állítólag a nyolc halhatatlan él.

4 CD – MÁSODSZOR

A hosszú videó után a csapat tagjai elvesztik egy mást szem elől a nagy ködben. Hana végül kilyukad egy nagy pagodát körülölelő kertben. A folyosóról mindkét irányban nyílik egy-egy ajtó, és mindkét kertben két-két darab híddarabot találsz (Bridge Titles), ezeket kell használni a víznél, hogy kiemelkedjen a híd. A túloldalon az ajtó mögött egy öreg hölggyel találkozol, akitől kapsz egy Tiger Plaque-t és egy Dragon Plaque-t, meg az utolsó küldetésesedet, az "Elemek Harcát". Közben a Fear Effect-ből megismert King of Hell nevű faszi feléleszt néhány teleportáló démont és leküldi hozzánk. A visszaúton a kertésztől kapsz egy Digging Tool-t és egy Chinese Fan-t. Mindkét kertben kétkét teleport van. Jobbra a tűz (piros), és a föld (fehér vagy talán szürke?), balra a víz (kék) és az arany (sárga). A teleportokon állva Háromszöget kell nyomni, de mielőtt ennek a résznek nekifutsz ments egyet (ott a mentési pont, ahol az öreg hölggyel beszéltél.) Mind a négy teleporton keresztül az általa jelképezett elem köztes terébe kerülsz, mindegyik ilyen helyen mind a négy elemnek a teleportja megtalálható, tehát a továbbjutás nem jelenthet gondot. Amennyiben az elem saját teleportjába lépsz (például a tűznél a tűzbe) visszakerülsz a kertek valamelyikébe. Innentől kezdve a kertek és a köztes térségek is tele lesznek teleportáló démonokkal, ezért amikor csak tudsz (és valamit sikerült megcsinálni), mindig ments, mert két-három démon bizony nagyon megszívathat, – mentési hely mindkét kertben van. Teleportáld magadat a Földre. Az egyik sarokban van egy kisebb sor kövekből. A lapáttal (Diginng Tool) szedj ki onnan egy darab követ, ami egy sódarab (Rock Salt). Teleportálódj a Tűzbe, és vedd fel a szerszámos-asztalról az Empty Gourd-ot. Teleportálódj a Vízbe, a mozsárban törd össze a sókövet, majd a stégnél szórd a vízbe a sót, ezzel megölöd a vízi sárkányt. (Egyébként, ha a víz nem sós, és így hajolsz a víz fölé, egy fasza kis videóban kapja el a szörny Hanát.) Hana a víz alá merül és kierőlködik egy Vízkristályt (Water Crystal), igaz közben eltörik a lapát.) teleportálódj vissza a Víz kertbe (ments) és forgasd meg a vízikereket, ettől újból kitisztul a víz a sótól (bár nem értem hogy miképp). Teleportálódj az Aranyba. Ha lelépsz a platformról egyből "aranyba öntenek", tehát figyeld, hogy melyik platformok szilárdulnak meg, és azokon közlekedj. Itt a helyes sorrend: bal alsó, jobb alsó, középső, jobb felső, középső, jobb felső, középső, jobb felső, bal felső. Gyorsan rohanj a sarokban lévő állványhoz és emeled le róla az Empty Goblet-et és az Aranykristályt (Gold Crystal). A visszaúton már bármerre közlekedhetsz. Teleportálódj a Vízbe és töltsd meg az Empty Goblet-et és az Empty Gourd-ot tiszta vízzel. Teleportálódj a tűzbe, a középen lévő platformra állva használd a vízzel teli Fresh Water Goblet-et. A jelzett tűzcsóvából szedd ki a Tűzkristályt (Fire Crystal). A közben lángra kapott kemencében olvaszd fel az Empty Goblet-et, majd használd a törött lapátot (Borkken Diginng Tool), Hana megreparálja azt. Teleportálj a Földre, és ahonnan kiszedted a sódarabot, használd a lapátot, a tűz a víz és az arany kristályt, majd a Fresh Water Gourd-ot. A fáról szedd le a gyémántot (Diamond). Vissza valamelyik kertbe (vigyázz a démonokkal), ki a folyosóra, át a hídon, és a második ajtónál használd a gyémántot. Hana belép a fénybe, és most Glas-szon a sor. A ködben tévelyegve Gals-nek látomása lesz, egy villanás a múltjából, amibe átkerül. Viccesen rövid haja van, de persze hamar elmegy a kedvünk a röhögéstől, mert ez a játék legnehezebb része (talán). A hangárban vesszük át az irányítását, ments és öld meg az ajtónál a két őrt, az egyikük maga után hagyja a Gate Key-t. Mielőtt kimennél az ajtón, készítsd elő az EMP-det. A folyosón egy mecha járőrözik, gyorsan üsd ki az EMP-vel, és rohanj a másik ajtóhoz, amit a Gate Key-jel lehet nyitni. Van odabent két őr meg egy ajtó, ami nem nyílik, amint megindulsz visszafelé, beront a helységbe a mecha, úgyhogy gyorsan lőj a fal mellet álló hordókba. A robbanástól a gépezet kidől, te pedig felmászol a létrán az épület tetejére. Na ez egy elég húzós rész lesz. A kémény mögött az árnyékban a srácnál lángszóró van, őt egyelőre hagyd is békén. Elő a gépfegyverrel, és rohanj jobbra két képernyőnyit, öld meg a katonát. A lövések zajára idefut a lángszórós pali, akit így már jóval könnyebb megölni. (a kémény árnyékában egyébként van egy lángszóró) a középső képernyő párkányáról kell átküzdenünk magunkat a következő épület tetejére a Grappling Hook segítségével. A szopás az, hogy a másik tetőn egyből három katona támad meg, az egyikük ráadásul szinte teljesen mögötted van (főleg ha meg van törve a játék). Először őt érdemes elintézni, majd a másik gépfegyverest és végül a lángszóróst. A tető sarkáról át lehet ugrani a következőre. Ezen a tetőn van 15 ventilátor, az egyik középső néha egy-egy pillanatra megáll. Sétáljunk be a ventillátorok között az előbb említetthez (ha véletlenül belelépünk egy forgó lapátba azonnal kettévág), és amikor megáll gyorsan nyomjunk egy Háromszöget. Glas leereszkedik és biztos, ami biztos alapon, magához vesz egy kis C4-et, meg végre menthetsz is. Menj ki és szállj be az üres mecha-ba, és gyilkolj le mindenkit (a katonákat és a másik mechá-t). Amikor elkezd üldözni a helikopter, te kezdjél el "futni" a géppel, különben szétlőnek. A létránál Glas magától kiugrik a gépből és felmászik a tetőre. Az egyik sarokban van egy ágyú, amit használni nem lehet, viszont ha a közelébe mész Glas üzembe helyezi és szétlövi vele a helikoptert. Menj tovább és öld meg az őröket. A tőlük megszerzett Utility Key-jel nyisd fel a lejáratot, és ugorj le. A két őr egyikétől megkapod (ha megölöd) a Crowbar-t. menj még lejjebb, végül némi lövöldözés után visszajutsz abba a hangárba, ahonnan indultál. Ments és menj oda, ahol felrobbantottad a mechá-t. Az Utility Key nyitja a zárt ajtót. A videó és a robbanások után mindenképp ments! Az elszabadult elektromos kisülések között kell most átkacsáznod, ami nem lesz egyszerű feladat, de nem is lehetetlen. Kétszer kell közben megállni, mire lejutsz az ajtóig, érezd a ritmus! Mielőtt kinyitnád az ajtót. megint készítsd elő az EMP. Odabent egyből üsd ki a mecha-t, majd válts fegyverre (négyzet), öld meg az őrt, vissza az EMP-re, és ismét üsd ki a mechá-t, majd gyorsan használd az ajtónál a Gate Key-t. A következő két helyszínen három-három katona lesz, meg egy ajtó, amit a Crowbar-ral lehet felfeszíteni. A laborban vizsgáld meg a hullát, és nézd végig a hosszú videót, de amint vége, rohanj az elejtett fegyverért, különben agyonlőnek. Ha sikerült felvenned a pisztolyt a dolognak más lesz a végkimenetele, és Glas bátyjától megkapod a Paper Doll-t. Visszateleportálódsz az egyik kertbe, menj Hana után a fénybe.

2 CD – MÁSODSZOR

Ez a játék utolsó része, a nyolc halhatatlan nyolc tesztje, és a főellenség vár rád. Hanával kezdesz, aki kinyitja az ajtókat a Dragon és a Tiger Plaqueval. Minden szobában lesz egy teleport, amibe a megfelelő tárgyat kell beledobni, ahol van mentési hely, ott ments is. Mindig megjelenik egy a halhatatlanok közül (a legtöbbjük már ismerős lesz), és az ő általuk megadott feladványokat kell megoldani. Elsőteszt: Haná-val először a Bell-t kell használni. Az elhangzó dallamot kell mindig leutánozni a megfelelő gombok lenyomásával, ami egyre hosszabb lesz. Sok segítséget ehhez nem tudok adni, mert ez mindig véletlenszerű. Második teszt: Gals-szal a Pheonix-et kell a portálba dobni, Egy régi kínai társasjátékot kell játszani a hölggyel a Dragons Eye-t. Dobni kell a kockával, és aki előbb beér a sárkány szemébe az nyert. Ha sikerül az ellenfeledre lépni, akkor visszadobhatod őt néhány mezőt, a célba csak pontos dobással lehet bejutni. Harmadik teszt: Hana, a Chines Fan-t kel bedobni, és a kertésszel találkozol. A padlón elhelyezett kockákra kínai írásjelek vannak vésve, és sorrendben kell rajtuk átjutni a túloldalra, a logikájára mondjuk nem jöttem rá.

Mindenesetre itt a megoldás (balról a negyedik kockáról indulva). Fel, fel, balra, balra, balra, fel, fel, le, le, jobbra, jobbra, jobbra, fel, jobbra, jobbra, balra, balra, le, le, le, jobbra, jobbra, jobbra, balra, balra, balra, fel, fel, balra, balra, balra, le, fel, jobbra, jobbra, jobbra, le, le, jobbra, jobbra, fel, jobbra, jobbra, fel, le, balra, balra, le, balra, balra, fel, fel, fel, jobbra, fel, ennyi. Negyedik teszt: Glas, Paper Doll. Választanod kell, hogy kivel akarsz megküzdeni az apáddal vagy a bátyáddal. Akármit is választasz, megjelenik egy teleportáló démon, és őt kell elintézned. Igyekezz gyorsan végezni vele. Ötödik teszt: Hana, Mirror. Az egyik hallhatatlannal kell megküzdened, aki a négy sarokban teleportálgatja magát. A lőfegyverek nem fogják, csak puszta kézzel lehet legyőzni. Hatodik teszt: Glas, Bravery Medal: Glas-nak a legnagyobb ellenségével kell megküzdeni: saját maga gonosz énjével. Az egyik legnehezebb küzdelem, mert a reinkarnációd pillanatok alatt végez veled. Még a harc előtt ki kell választani a rakétavetőt és azzal gyorsan elintézni. Hetedik teszt: Hana, Hair Pin. Választhatsz, hogy vagy a halott szüleiddel, vagy Rainnel küzdesz meg. Ha Raint választod a bunyó elmarad. Ha a szülőket, egy forgó platformon kell elintézni két teleportáló démont. Nyolcadik teszt: Glas, Peach. Az utolsó feladványt az öregember adja, aki a majmát kereste anno. Át kell menni egy paltformon, amin több sorban négyzetek vannak. Minden sorban csak egy négyzet nem okoz sérülést, a többi igen. Sajnos ez is véletlenszerűen változik. Bár még akkor is át lehet jutni rajta, ha mindig sérülsz. Utoljára cserélünk lemezt.

3 CD – MÁSODSZOR

MENTS ÁLLÁST. A videó után, amiből minden kiderül választanod kell, Rain és az ikertestvére között. Ha Raint lövöd le, a rossz befejezést nézheted végig, ha Mist-et akkor a jót. Mist a baloldali lány, akinél a fecskendő van. Ezt onnan lehet tudni, hogy Rain balkezes. Mindegy akárkit is lősz le, itt az ideje hogy megküzdj a főellenséggel Rachel Kazra-val. Ha Raint lőtted le: Hanával, Deke-kel, és Glas-szal egymás után kell megküzdeni a szörnnyel. Amikor egy-egy szereplővel leszeded a dög energiájának az egyharmadát, megöli az épp játékban lévő emberedet. Ezért aztán a befejezés sem lesz valami felemelő, de hát ezért hívják ezt "A rossz befejezés"-nek. Ha Rain él őt irányítva harcolsz, így viszont sokkal nehezebb a dolgod. A szörnyet ugyanis nem fogják a sima lőfegyverek, csak a Sonic Boom-mal, a lángszóróval, és az Arc Taser-rel lehet sebezni. Amikor vörös színű használd a lángszórót, ha kék az Arc Taser-t, és ha zöld, akkor a Sonic Boom-ot. Ha Hanáékkal harcolsz nagy gondod nem lesz, mert egy-egy fázisban, mindig csak egy fegyvert kell használnod, tehát végig egyszínű marad a szörny. Azonban ha Rain-nel küzdesz, az a gáz, hogy a szörny változtatja a színét, és ilyenkor neked is fegyvert kel váltanod, és a gyökér aktív tárgylista miatt elég nehéz gyorsan kiválasztani a fegyvert, meg közben kerülgetni a támadásait. Szóval elég nehéz lesz a jó befejezést megcsinálni, de megéri!

CSIPI M LEE


エアロダンシングi
AERO DANCING
©CRI "A6M2 M
056
8-28056
エアロダンシングi
AERO DANCING


576 KONZOU
SQUARESOFT
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
The Bouncer™
NO ESCAPE!


Sion Barzahd
VALIANT
勇



576 KONZOL
エアロダンシングi
AERO DANCING
IN STORE NOW
MIRAGE 2000
AERO DANCING
AV-8
2001 2.15 IN STORE

OMIKRON: THE NOMAD SOUL VÉGIGJÁTSZÁS 2. RÉSZ

"Börtönöd gondosan felépített, természetellenes, álszent, ostoba gépezet"
(Necropsia)

Mostanában annyira sok időt töltöttem a Fear Effect 2 hősnőinek a társaságában, hogy kapásból nem is nagyon jutott eszembe, hol is hagytuk abba a múltkor a Nomad Soult, úgy kellett fellapozom a márciusi számot. Szóval a rendőrségen vagyunk. Gandhar irodáját a lifttel is megközelíthetjük, az már más kérdés, hogy a MecaGuardok-on keresztül, nem hiszem, hogy be fogsz jutni. Még szerencse, hogy van egy másik út is. Menj le a lifttel a legalsó szintre, ahol a ventilátor-terem található. Kiszállva a felvonóból csak az egyik ajtó nyílik, ezért ezt nem fogod eltéveszteni, a hármas elágazásnál menj balra. Az irányítóteremben a lézerrácsot a mellette található panellel tudod kikapcsolni, a Den irodájában talált kártyát kell hozzá használni (Security Pass for HQ). A beugróban a gép tetején van egy kar, nyomd át, ez kikapcsolja a középső nagy ventillátort, majd a falon lévő kapcsolóval tudod kinyitni a "panoráma" ablakot. Na, most egy érdekes rész következik. Ha másolt CD-ről játszol, akkor innentől kezdve már csak akkor olvasd végig a leírást, ha kíváncsi vagy a játék végére, más haszna ugyanis számodra nem lesz. Az lenne ugyanis a feladatod, hogy kiugorj az ablakon. Hiába állsz az ablak elé az ugrás gombra a csaj (vagy Kayl), nem reagál. Az akciógombra igaz, hogy kiugrik, azonban utána rögtön le is fagy az egész. Hát ez van. Hogy most valaki rosszul rippelte ki az adatokat egy eredeti CD-ről, vagy csak a készítők szórakoztak egyet a kalózokkal, csak a jóisten a megmondhatója. Szóval, ha eredeti CD-vel rendelkezel, nincs gond, az ugrásgombra és az akciógombra is kiugrik a csaj, és belecsobban a vízbe. (Egyébként nagyon sokáig azt hittem, hogy én csinálok valamit sz****, de aztán a Martin szerzett egy eredeti Nomad Soult, és így jöttem rá a dologra. Azt még el kell mondanom, hogy például originál játéknál jóval kisebbek a töltögetésnél fellépő akadások, az meg csak hab a tortán, hogy például a játék egy hosszú és pofás videóval kezdődik, vagy hogy a Dreamers koncerteken van zene, meg ének is, meg nem is fagy a játék, csak a német szinkronhangok ne lennének ilyen röhejesek). Gyorsan ússz a felszínre, mert csak korlátozott ideig tudsz a víz alatt maradni, a képernyő tetején lévő csík is a levegődet jelképezi. Ússz körbe (lehet a víz alatt is úszni, sőt gyorsban is a víz felszínén az R folyamatos nyomva tartása mellett), az egyik sarokban van egy kivezető járat, menj ki, mássz ki a vízből. Vedd fel a padlóról a kábeldarabot (Electric Cable), majd menj vissza abba a terembe, ahonnan leugrottál. Van ott egy elektromos panel (a gép azt írja rá ki, hogy Electric Panel), használd rajta a kábelt. Az okozott rövidzárlat hatására, kinyílik a harmadik zárt ajtó is, és csak úgy mellékesen a négy kis ventilátor is leáll. Vissza a hármas elágazáshoz, középső ajtó. Ha megnézed Den térképét, a jobb oldali ventilátor van bekarikázva, feltehetőleg tehát az lehet a helyes út. Én azonban még elnéztem előtte a másik két irányba is, szerencsére nem is hiába, az egyik folyosó végében 4 gyűrű van, a másikéban pedig 3 gyűrű, és egy eü. csomag. A jobb oldali ventilátor után jó sokat kell gyalogolni, meg liftezni, ments is, majd eljutsz egy részre, ahol beszív a padlón lévő szellőzőakna. Mákunk van, mert pont Gandhar irodájába esünk, körülnézve már érthető, miért is nem fogadott minket itt a parancsnok, a szobát ugyanis különböző démoni festmények és szobrok díszítik. Aztán persze megjelenik a tulajdonosuk is, démoni alakjában. Verd le, elég könnyű ellenfél, és klassz kis cuccokat hagy maga után (5 gyűrű, Life Potion, Dodge Potion). Vizsgáld meg az íróasztal fiókját, van benne egy belépő a Jaunpur negyedbe (Jaunpur Pass), és egy kapcsoló, ami egy titkos ajtót nyit. A beugróban van egy konzol a falon, a megoldása a bártáncosnőtől kapott papíron van, de azért leírom. Az első sorban a hatodik gomb, a második sorban a negyedik gomb, az ötödik sorban a harmadik gomb és végül a hatodik sorban az ötödik gomb. A szerkezet egy teleportot aktivál, amivel átléphetsz a démonok világába. Megjelenik egy pali, aki egy kis duma után átváltozik egy ideiglenes mentési ponttá, majd a játék átvált belsőnézetbe. A folyosón és a nagy teremben is először gyilkold le a zombikat, majd próbáld megközelíteni a lávamedence közepén lévő platformon álló Gandhart. Az egyik híd egyébként csapda és leszakad veled együtt. Egy könnyed csevely után a démon beleveti magát a lávába, és egy jóval méretesebb alakban tér vissza hozzánk. A dolgod csak annyi hogy lődd a fejét, hamar elpatkol. A győzelmed után Syao automatikusan kirohan a barlangból. Vedd fel a földről az 5 gyűrűt, a pénzt, és a Potion-t, majd ugorj bele a vízbe. Egy szabadtéri medencében bukkansz fel, ahol már vár rád Jenna. Megtapsolja a teljesítményünket, majd útba igazít egy Yob nevű taghoz, aki a Jaunpur negyed templomában vár rád, és igen fontos közlendője van számunkra, merthogy be akar mutatni valakinek. Ha belépsz most a Sneak-be láthatod, hogy egy csomó cím és ebben a negyedben használatos tárgyad eltűnt. Hívj egy taxit, és menj a Jaunpur-ba vezető átjáróhoz. A MecaGuard-nak mutasd fel a belépődet, különben nem enged át. Ha még mindig Kayl testében lennél, itt most érzékeny búcsút kell tőle venned, merthogy a robot – egy körözés miatt – agyonlő. Jaunpur-ban szintén fogj egy taxit, és menj a templomhoz (a címlistán már szerepelnie kell a címének). A taxi egy kicsit messze tesz ki a templomtól, az épülethez úgy tudsz eljutni, ha balra átmész a két boltív alatt, majd rögtön balra felmész a rámpán, így egy nagy fekete ajtóhoz lyukadsz ki, na az a templom. Odabent épp imádkoznak a hívők, Yob a második terem szélén álldogál, és amikor megszólítod, csak annyit mond, kövess. Menj utána a titkos átjárón, egy szobába visz, ami tele van hatalmas szobrokkal. A szobrok a Zöld Könyv Prófétáit ábrázolják, és a falakon is a könyvből láthatunk részleteket. Az egyik szobor talpazatán van két gyertya (Candle) ezeket a biztonság kedvéért emeld el. Mássz fel az egyik emelvényre, és ha jobban megvizsgálod a falat, egy nyílást találsz raja. Helyezd be a Telis-től kapott talizmánt, ekkor félrecsúszik az egyik szobor, és mögötte láthatóvá válik egy titkos ajtó. Ami nem is ajtó, inkább egy lift, úgyhogy szállj be, és levisz téged a Megvilágosultak titkos földalatti barlangjába, ami egyben a jaunpuri részlegük főhadiszállása is. Fuss át a hídon, majd le a kacskaringós folyosón, a végén veled szemben egy zárt ajtó lesz (ez Jenna szobája), balra pedig egy nyitott, azon keresztül kijutsz a hídról látott nagy barlangba, egyébként meg pont Jennába ütközöl. A lánnyal elcsevegészhetsz a főhadiszállásról és még egyéb dolgokról is, a lényeg, ha a kapitányságon ártatlannak tartottad egy Regeneration Spell-el ajándékoz meg. Kövesd, és menj be azon az ajtón, amit a lány javasolt. Odabent Dakobah-hal konzultálhatsz egy csomó témáról. ő egyébként a bázis és a jaunpuri Megvilágosultak csoportjának a vezetője. Elbeszélgethetsz vele a démonokról és Astaroth-ról, de a duma végén szó esik Boz-ról is a Virtuális Lényről. Hősünk úgy érzi, mindenképp beszélnie kell a szóban forgó úriemberrel, a bökkenő csak az, hogy Boz a Megvilágosultakon kívül senkivel nem hajlandó tárgyalni. Kérjük tehát e felvételünket a csoportba. Ezen kérésünknek Dakobah örömmel eleget is tesz, leginkább azért, mert az emberek nagy része, meg úgy általában mindenki a játékban a legendákból ismert Nomád Lélekkel azonosít minket, aki állítólag Omikron megmentője lesz. Dakobah a Phalanx 5 nevű titkos csoportba oszt be minket, ez a csapat végzi a legveszélyesebb "munkákat". Azt is lemondja nekünk, hogy a következő Binaris Equinox-on beszél Boz-zal, (így hívják ugyanis azt a szertartásszerű alkalmat, amikor Boz megjelenik előttük) hogy akar-e találkozni velünk. Búcsúzásképp még azt is elmondja, hogy ha a későbbiekben testet kell cserélnünk, ne ijedjünk meg, ugyanis a Megvilágosultak összes tagja képes a lelkekben olvasni, tehát akárki testében is térnénk vissza, fel fognak minket ismerni. Egyébként a szekta jelképe is egy hatalmas szem, ez látható egy csomó helyen a barlangban, és ugyanez a szimbólum van a Telis-től kapott talizmánon is. Ugye Jenna azt mondta, ha végeztünk Dakobah-hal, menjünk vissza hozzá, ő időközben visszament a szobájában, ezért keressük fel őt ott. Az ágyon mindjárt találhatsz is egy tölténytárat (Double Weaver Ammunition), a lánnyal pedig az asztalnál beszélgethetsz, szintén rengeteg témáról. Tőle kapunk először igazán használható információkat, Ix-ről a tejhatalommal rendelkező számítógépről, és Resheev kormányzóról, Ix "csicskásáról". Jenna beszél még a Trösztökről is (Konshu és Tetra), akiktől a városok szinte az összes használati eszközt és tárgyat szerzik, de hogy ki áll a Trösztök élén – akik ráadásul egymással is harcban állnak –, azt senki nem tudja. Arról is felvilágosítást kapunk, hogy a Megvilágosultak jelen pillanatban miként küzdenek az ellenségeik ellen. Sajnos ez a küzdelem nem több, mint reménytelen szabotázsakciók, igazi szélmalomharc. Ha a lány kibeszélte magát végre, nézünk körbe a bázison és keressük meg a parancsnokunkat Namtart. Ő az egyik "emeleti" szobában üldögél, jöttünknek nagyon megörül, és mindjárt meg is bíz minket egy feladattal: egy hidat kel felrobbantanunk. Egy társat is beoszt mellénk, aki nem más, mint Jenna lesz. Menj vissza a csaj szobájába és beszélj vele, ő elmondja, hogy a küldetés sikeres végrehajtásához két dologra lesz szükségünk egy robbanótöltetre, és egy detonátora, ebből aztán készíthetünk egy WCM bombát. Ezután a hasznos jó tanács után, vegyük a nyakunkba a lábunkat, és derítsük fel a bázis többi részét is, merthogy a robbantáshoz szükséges cuccokat nekünk kell megszereznünk. A barlangban szanaszét heverésző vagy üldögélő fickókkal sokra nem megyünk, szinte egyikükből sem lehet semmi érdemleges dolgot kihúzni, az egyik asztalról viszont felvehetsz egy kontaktspray-t (Insulating Spray), amit majd csak jóval később lehet használni. Itt lent egyébként három nyitott ajtó is van. Az egyik egy edzőterembe vezet. A templomból megismert Yobbal gyakorolhatjuk a Taar technikát (és beszélgethetünk is vele), szóval ez olyan, mint Kayl lakásában az edzőterem. És miután oda már nem mehetünk vissza, az új testeinket értelemszerűen itt tudjuk feltuningolni. Ez a Yob gyerek egyébként kemény fickó, ha néhányszor legyőzzük, elborul az agya, és mindenféle kombókkal péppé ver minket, szerencsére azonban ennek nincs kihatása az életerőnkre, lévén hogy itt is csak a szimulált energiánk fogyhat. Az edzőterem melletti helyiségben egy igen fura fazon alszik üldögélve – fél méterrel a padló felett. ő Meshka'an a valószínűségi hullámok lovasa. Vele különböző misztikus dolgokról beszélgethetünk, például a mágikus gyűrűkről. Egész tehetséges a srác: rögtön megérzi bennünk a Nomád Lelket, és egyéb különleges képességei is vannak. Akár a jövőnket is képes megmondani, de ezt inkább kihagytam, mert a jóslásért egy kicsit sajnáltam azt a 10 gyűrűt, amibe került. Meg különben is, minek befolyásoljanak mindenféle hülye jóslatok. Maradt még egy ajtó, ahol nem jártunk, itt megismerkedhetünk Soks-szal a csapat fegyverraktárosával. Van itt minden, mint a jó boltban, Soks pedig minden igyekezetével azon van, hogy a különböző robbanóanyagokat és fegyvereket ránk tukmálja, egyelőre azonban még nem tudjuk, mire is lenne szükségünk. Ez a Soks egyébként eléggé szófosó egy droid. A barlangból két feljáró van, azt válaszd, amelyiknél még nem jártál, ez egy másik folyosóra vezet, itt rögtön van egy ajtó balra. A szoba Krillé, aki fegyverspecialista és robbantási szakember egyben. Miután elmondjuk neki, hogy egy hidat akarunk felrobbantani, tudtunkra adja, hogy ehhez a legmegfelelőbb eszköz a KR100-as töltet, rögtön detonátorral is ellát minket, ezt a szobájában található szekrényből veheted ki (Detonator for KR100). Arra is figyelmeztet minket, hogy kiélesítése után 5 másodpercünk van, hogy elhagyjuk a tett helyszínét, ezért őszintén reméli, hogy gyorsan tudunk futni. Most már mehetsz vissza Soks-hoz, aki persze ismét töménytelen mennyiségű árut próbál ránk sózni, de azért mi ragaszkodjunk a KR100-as töltetekhez (KR100 Explosives), az üzlet végén ne felejts el felvenni a robbanóanyagot a pultról. (Ja, és a csomagküldő szolgálatot sem célszerű igénybe venni.) A robbanóanyagot és a detonátort kombináld (Use On), majd ha ezzel is kész vagy itt az idő, hogy felkeressük a helyszínt. A felszínt leggyorsabban a Jenna szobája melletti folyosóról nyíló lifttel érhetjük el, a folyosó egyébként két irányba nyílik, és a másik út egy különös ajtóhoz vezet, de ezt egyelőre még csak megnézni tudjuk. Miután feljutottál a felszínre a lifttel, használd a térképet és menj egy olyan helyre, ahonnan már tudsz taxit hívni. Mellesleg a város jaunpuri része elég labirintus szerűre sikeredett, viszont nekem nagyon tetszett, mert valahogy mindig Görögország jutott róla az eszembe. Először azonban a taxival menj vissza a templomhoz, ahol a taxi kirak, lesz egy ház egy piros négyzet szerű ábrával a sarkán, az ott balra forduló úton végigmenve (egyébként a könyvesbolttal szemben van pont), egy kisebb "parkba" jutsz. Ha megcsináltad a koldusos mellékküldetést, akkor az egyik sarokban (a beugróban) a Beggar's Pass-t használva megnyílik egy rejtekajtó. A folyosón és a "csigalépcsőn" lerohanva egy különös terembe jutsz, ahol mindenfelé cuccok vannak. Ha nincs elég hely a Sneak-edben, a könyvesboltban van egy panel, ahol lecuccolhatsz. A következő dolgokat szedheted össze: Ars Magica Volume XXXVI, DXIII, XX, VII, Attack Potion, Mana Potion, Spell of Invulnerability, Dodge Potion még egy Mana Potion és a Sham Skin Spell. Kifelé menet a parkból még felszedheted a földről a gyümölcsöket (Wiki), bár túl sokat nem gyógyítanak rajtad (+5). Ha szükségét érzed, elmehetsz még a DrugStore-ba eü. csomagokat vásárolni, ide legkönnyebben a templomon keresztül juthatsz. A bejáratával szemben ugyanis van egy kijárat is a túloldali falnál, ha itt kimész, balra lesz a bolt. Most fogj egy taxit, és fuvaroztasd magad a helyszínre (Bridge Zone 12). A hidat egy MecaGuard őrzi, de egyelőre ártalmatlan. Átkelve a hídon, hősünk rájön, hogy ez, az az építmény, amit meg kellene semmisíteni, és azt is kisilabizálja, hogy a kisebbik tartópillért célszerű felrobbantani. Fuss át a hídon, az egyik sarokban lesz egy mentési hely, ha akarod, használd, bár szerintem felesleges. Továbbhaladva két dologra lehetsz figyelmes. Az első egy őr, aki a kikötő kapuja előtt posztol, a másik pedig egy vasrudakból összeeszkábált létra, ezen keresztül juthatsz be a kikötőbe. Vagyis nem teljesen. Ugyanis itt is két módon lehet végrehajtani a feladatot: van egy könnyebbik és egy nehezebbik, bár szerintem a nehezebbik mód sem nehéz. Szóval, aki a könnyebb utat akarja választani, az szállja a meg a kapunál az őrt. Vele simán be lehet jutni a kikötőbe, ráadásul az őrök sem tüzelnek ránk, legalábbis amíg okot nem adunk rá. Én mindenesetre azt választottam, hogy bemásztam a falon keresztül, és mindenkit lenyomtam. Bejutva a kikötői dokkokba ismét belső nézetre vált a program. Lesz egy nagy csomó őr és MecaDog (ezek robot kutyák), a lényeg, hogy a terepet bejárva két kapcsolóra is ráakadhatsz, ezeket kell aktiválni. Csak úgy mellékesen jegyzem meg, hogy ha az őr testében vagyunk, amint a kapcsolókhoz hozzáérünk, a többi kolléga egyből tüzet nyit ránk. Szerintem amúgy nem nehéz kinyírni mindenkit, ráadásul több helyen találni muníciót, és eü. csomagokat is. A kapcsolók kicsit megbuherálják a rakodó darut és bedöglik, ami nekünk azért jó, mert az a két MecaGuard akik a stégre nyíló kaput őrizték (és nagyjából sérthetetlenek voltak), otthagyják az őrhelyüket és elmennek megnézni, hogy mi a hézag. Így most már el tudunk slisszolni mellettük. A stégen rögtön használjuk a kapcsolót, ami a mellettünk lévő részt leengedi majdnem a víz szintjéig, ez azért lesz a későbbiekben fontos, mert csak itt tudunk majd kikecmeregni a folyóból. A leengedett részről ugorjunk át a következő platformra, amin szintén van egy kapcsoló, ezzel a víz közepére tudjuk úsztatni magunkat. Ugorj át a következő stégre, a ládák mögött 2 gyűrű van. Ha jól körbenézelődsz, észreveheted, hogy a szomszédos platform a víz alatt van, csakúgy, mint az azt működtető kapcsoló is. Tehát ugrás a víz alá, miután átkapcsoltad, ússz ahhoz a stéghez, ami a szemközti parton van, és liftezz fel vele a partra, itt rögtön melletted van egy kapcsoló, ezt átnyomva az utolsó platform is a helyére kerül. Nincs más dolgod, mint visszaugrani a vízbe, és visszaúszni teljesen az elejére, majd a mozgó stéggel visszajönni a platformokhoz. Ezeken átugrálva már ott is vagy a pillérnél. Használd a robbanóanyagot, majd EGYBŐL rohanj és ugorj a vízbe. A híd felrobban, te pedig visszakerülsz a bázisra. Ha egyébként meghalnál a robbanásnál, egy pali kihúzza a testedet a vízből, és a lelked egyből át is költözik belé. A főhadiszálláson keresd meg Namtart és számolj be neki a fejleményekről, aki nagyon elégedett velünk. Pihenés helyett rögtön vállaljunk is el egy újabb küldetést. A következő célpont egy TV állomás, ahonnan a Transcan adásokat sugározzák. Az a terv, hogy bejutva az állomásra a Megvilágosultak egy saját propagandaanyagot juttatnak el a lakossághoz, így fordítva a saját fegyverét Resheev ellen. A szükséges felvételt egy könyvesboltban kapjuk majd meg, a 9-es szektorban. Amennyiben új testbe költöztünk, és elégedetlenek vagyunk a tulajdonságaival, mindenképp gyakoroljunk egy kicsit. Tehát fel a felszínre és ints le egy taxit, vitesd magad a könyvesbolthoz (Bookstore Sektor 9), ami nem egyezik meg a templom melletti bolttal. A helyszíntől elég messze tesz aki a jármű, úgyhogy egyetlen segítséged a térkép lehet, lévén, hogy a város ezen része csupa kis sikátorból áll, és igen könnyű bennük eltévedni. Annyit azért segítek, hogy a könyvesbolt ajtaja előtt egy koldus üldögél, és egy kék csigalépcső vezet le az alagsorba. Odalent meg is találod az ügynököt (a baloldali csávó az), aki érdeklődésünkre először csak diplomatikusan közli, hogy ő itt csak egy szimpla vásárló, de amint megmutatjuk neki a Telis-től kapott talizmánt, a kezünkbe nyomja a kalózfelvételt (Electrity Unit), na jó nem pont a kezünkbe: fel kell venni a pultról. Na most már mehetünk is a dolgunkra, taxit fogni, majd a Roofs Access Sector 22-be venni az irányt. A taxi egész közel tesz ki a célhoz, legalábbis a bejáratához.

A negyed egy elkerítet részébe érkezünk a két hatalmas vaskapun keresztül. Furcsa mód ezt a városrészt valami oknál fogva sűrű köd borítja, ezért extra sz**** a látási viszonyok. Rögtön jobboldalt lesz egy alagút, aminek a végén egy pali üldögél szomorúan, ő szintén megszállható test, elég használható is, de semmiképp nem jobb, mint Syao. Fuss végig a kerítés mellett, nemsokára egy sikátorba érkezel. Mássz fel a létrán (innentől kezdve a falba vert vasrudakat létrának fogom hívni, a könnyebbség kedvéért.) Lesz odafent egy mentési hely (akár menthetsz is), és egy pár láda. Na most, amelyik kettő egymás mellet van, azok közül az egyiket le lehet lökni (A gomb), ami ráesik a túloldalt posztoló MecaGuard-ra, és igen érzékenyen érinti, azaz sikerült is harcképtelenné tennünk. Mássz le, és azon az ajtón menj be, amit a MecaGuard védett. Az egyik láda mögött találsz 3 gyűrűt, majd a platóval vitesd fel magad a háztetőre. Megjelenik megint egy pali, aki átváltozik egy ideiglenes mentési helyé, amiből már gondolom, mindenki kikövetkeztette, hogy megint egy belsőnézetes lövöldözős rész következik. Annyival bővül most ki az akció, hogy ahol létrákat látsz, ott az A gomb használatbavételével fel illetve le tudsz mászni az épületekről. Rengeteg őrrel fogsz az út során találkozni, amiben csak az a szívatás, hogy a köd miatt ők előbb vesznek észre minket, mint mi őket. Azaz még nem is látunk senkit, amikor már lőnek ránk, az is egy ügyes dolog, hogy legtöbbször hiába lövöldözünk a sugarak irányába, csak akkor tudjuk leszedni az illetőt, ha már látjuk is. Az irányítás is elég idegesítő, mert nem tudunk egyszerre az analóg karral célozni, meg a D-pad-del mozogni. Na mindegy, azért ANNYIRA nem vészes a helyzet, párszor újrakezded, és simán menni fog minden. Egyébként itt is a már megszokott ellenfelekkel találkozunk, különböző fegyverekkel felszerelt őrök, MecaDog-ok és MecaGuard-ok. Az antennát azért nem lesz egyszerű dolog megtalálni, a hozzá vezető létra is egy eldugott kis sikátorban lesz. Arra még külön felhívnám a figyelmet, hogy tetőről tetőre ne nagyon ugrándozzunk, mert az engine-ből adódóan igen könnyű elvéteni az ugrásokat és ez bizony igen nagy energiaveszteséggel is jár (persze azért néha MUSZÁJ ugrani, ha célba akarsz érni), bár elvétve találni fogsz eü. csomagokat. Ugyanez vonatkozik, ha nem használjuk a létrákat, hanem egyszerűen csak leesünk azoknál. Ha nagy nehezen elvánszorogtunk az antennáig, aktiváljuk a felvételt. Szerencsére amint lejátszottuk a felvételt, megjelenik az antennánál is egy ideiglenes mentési pont. Amire szükség is lesz, merthogy ismét tele lesz a terület őrökkel. Sajnos a visszaút egy kicsit bonyolultabb lesz, mint idefelé, mert az emelő, amivel feljöttünk, csak lentről hívható ismét le, ez tehát zsákutca. Miután megöltél mindenkit, ideje hogy megkeresd azt a magas épületet (ez a legmagasabb is egyben) aminek a felső szegélyét piros csíkban sorakozó négyzetek díszítik. Bár idefelé hősünk az épülettel kapcsolatban megjegyezte, hogy ez lesz a menekülési útvonal, mégsem ez az. Megpróbáltam a kisebbik teraszáról a pálmafáknál a kerítésen kívülre ugrani, persze nem sikerült. Jó van. Átugrottam a ládás épület tetejére (van a ládák között egy eü. csomag), majd onnan a jobbra lévő épület tetejére és onnan a kerítésen kívülre, persze ez sem sikerült. Aztán megpróbáltam srégen, meg a láda mellől is kiugrani, de az istennek nem akart összejönni, már épp feladtam volna, amikor jobban körülnéztem és rájöttem a megoldásra. Ezen a tető van egy kis létra, le kell rajra menni (visszafelé nem használható), és a vele szomszédos tetőre kell átugrani, ahol a gép átveszi tőlünk az irányítást és onnan már automatikusan kiugrunk. Végül is cirka másfél óra alatt csak rájöttem, halleluja! Csakúgy, mint az előbbi küldetés után, megint a bázison találjuk magunkat, ahol Jenna fogad, és megdicsér minket, hogy milyen faszák is voltunk kezdő létünkre. Szerinte azonban feltűnően sokan védték az antennát, mintha előre tudták volna, hogy mi készül ellene. Menjünk Dakobah-hoz, aki egy misztikus tudományra akar minket megtanítani az ősi Művészetre (Ancient Arts), ami a világegyetem legerősebb varázstudománya és mindenféle löttyüket kotyvaszthatunk, illetve varázslatokat végezhetünk vele. Csak egy gond van, a szerek kikeveréséhez szükségünk lenne egy mágikus edénykére a Beshe'm-re, önmagában már ez a cucc is elég ritka, de ráadásul nekünk nem is jó az egyszerűbb fajtája, olyan Beshe'm kell, ami meg is van szentelve. Azért hogy ne legyünk ennyire elkeseredve Dakobah-tól megkapjuk a könyvtár kulcsát (Dakobah's Key), ezzel a kulccsal lehet kinyitni az utolsó zárt ajtót a főhadiszálláson. Beszéljünk a fali terminál mellett álldogáló Soks-szal, aki szemmel láthatóan nincs valami jó "bőrben". Segítsünk rajta a kontakt spray-vel, cserébe kapunk tőle egy hidromagnetikus kütyüt (Hidromacgnetic Piston), irány a könyvtár. Odabent nézzünk jól körül, vizsgáljunk meg mindent. Rögtön az asztalon lesz egy emberi nyelv (Dead Man's Tongue), meg egy Life Potion és még egyéb nyalánkságokat is találhatunk, például a könyvespolcon. Bár ezek már csak könyvek lesznek (The Magic Signs of the Art, The Book of Beshe'm). A láda egyelőre még zárva, a lift meg nem működik. Ezen utóbbin még könnyen segíthetünk, használjuk rajta az előbb Soks-sztól kapott szerkezetet. A könyvtár emeleti részén szintén egy csomó dolgot találhatunk. Van ott két könyv, The Secret Rites of the Art és a History of Xendar's Temple, egy folyóirat: Ars Magica Volume XXXVII és egy Amepher Dew. Hagyd el a könyvtárat, menj a Krill szobája melletti folyosón található nagy ajtóhoz. Az ajtót egy kóddal lehet kinyitni, amit a szemközti folyosón található ajtóról lehet leolvasni. Egyszerű matematikai számításról van szó csupán (bár melyik matematikai számítás egyszerű?), a megoldó-kulcsot a The Magic Signs of the Art című könyvben találod, a különböző szimbólumok egy-egy számot jelölnek. A következő a megoldás: bal fent – 1, bal lent – 3 (asszem), jobb lent – 9, jobb fent – 7. A kombináció hatására kinyílik az ajtó, és a hátunk mögött megjelenik Dakobah, aki közli velünk, hogy nagyon szerencsések vagyunk, mert megtaláltuk Xendar templomát. Nekünk ez kifejezetten azért pozitív, merthogy ebben a templomban található Xendar Beshe'm-je is, ami az egyik legerősebb Beshe'm és minekután Xendar már egy ideje halott, jó eséllyel pályázhatunk a varázsedényére. Mielőtt a szentélybe belépnénk, vegyük magunkhoz a már korábban eltulajdonított két gyertyát. A templomban először is 5 gyűrűt találunk, meg egy cuccot (Drops of Shadow- Árnyékok Könnyei), a fa alól pedig vedd fel a lehullott falevelet (Cepher Leaf). A szemközti ajtó ugyan zárva, de a medencén keresztül bejuthatunk a templom másik termébe, ahol néhány oltáron kívül megtaláljuk Xendar-t, legalábbis ami a múmiájából megmaradt az utókor számára. A test mellől magunkhoz vehetjük a valamikori tulajtól a Beshe'm-jét (Beshe'm), egy maréknyi por a tag koponyájából (Powder from Dead Man's Skull), és egy gyémántot (Vyagrimukha's Jewel), és ha jól emlékeszem van ott valahol néhány gyűrű is. Remélem, már kitaláltátok, hogy most meg fogjuk szentelni a Beshe'm-et. Amennyiben nem akkor bizony azt a következtetést fogom levonni, hogy nem vettétek a fáradtságot, hogy elolvassátok a Művészet Titkos Rítusai című irodalmi művet, amiben többek közt részletesen leírják a Beshe'm szentelésének módját is. A feladat a különböző cuccokat a könyv szerint lepakolni a kis oltárokra. A Beshe'm-et, a két gyertyát, az ékkövet, a port a halott ember koponyájából, a lehullott falevelet, az Árnyékok Könnyeit, és az Amepher Dew-t kell az egyik könyvben látott ábrák alapján elhelyezni az oltárokon. Most direkt nem írom le a sorrendet, egyrészt, mert mint mondtam, benne van az egyik könyvben, másrészt, amit rossz helyre tennénk le, azt az emberünk úgysem teszi le. Néhány próbálkozás után így is, úgy is sikerül mindent a helyére tenned, és ezzel elindítod azt a varázsfolyamatot, amitől megszentelődik a Beshe'm-ed (Sanctified Beshe'm). Ha sikerült a dolog örülhetsz magadnak, hogy milyen ügyes is voltál, mert most már képes vagy különböző varázslatokat kikeverni az edényedben, ehhez először ki kell választani a Beshe'm-et, majd használni rajta az összetevőket. A különböző kombinációkat az Ars Magica nevű kiadványokban találod, ezek egy része persze nem kikeverhető, de azért van köztük használhatóak is. Visszamehetsz Dakobah-hoz, aki gratulál neked, bár egy kicsit lelohasztó monológot nyom el. Keresd meg Namtar-t, aki szintén gratulál a küldetés sikeres elvégzéséhez, és ismét aludni küld. Mi mennénk is tentézni, de a karakterünk berinyál, hogy nem mehet vissza Kayl lakásába, mert ott biztos várják már a démonok (ami egyébként igaz is – kipróbáltam, ha visszamegyünk valamelyik Anekbah-i lakóházba, az előcsarnokban egy démon fog várni ránk, és ha az kinyír egyből vége a játéknak). Ezért Namtartól kapsz egy kulcsot (Key to Jaunpur HideOut), ami egy "biztonságos ház" kulcsa, itt nyugodttan pihenhetünk. Fel a felszínre. Taxit fogni, menj a térképen jelölt helyszínre. Elsőre elég körülményes az épületet megtalálni, főleg azért, mert pont ugyanolyan az ajtaja, mint az összes többi épületnek. Odabent rögtön balra van egy mentési pont, lent Jenna vár rád. Pihenésre sajnos nincs időnk, mert egy új megbízást kapunk. Az egyik Tröszt, név szerint a Tetra titkos gyárát kell megsemmisítenünk, hogy késleltetni tudjuk az új MecaGuard a Z-Tech 4000-es sorozatgyártását. Az épületbe bejutva időzített bombákat kell elhelyezni, és a már elkészült prototípusokat is meg kell semmisíteni. A gyárba bejutni persze nem egyszerű, ezzel kapcsolatosan egy Quazef nevű kiscsákótól kapunk bővebb információkat. A tag régebben katonaként a gyárban dolgozott, most pedig egy fegyverboltot működtet ebben a negyedben. A boltot nehéz eltéveszteni, onnan is látni, ahol a taxi kirak. Az üzletben jó nagy parasztnak bizonyul a fickó, és semmiféle infót nem akar felköhögni, bármit is kérdezünk tőle, csak a rendőrséggel fenyegetőzik. Fájt a szívem, de itt meg kellett válni Syaotól. A pali ugyanis csak egyvalakivel tud ember módjára viselkedni, a néger rüfkével, aki a boltban a falat támasztja. Szálljuk meg a testét (elé állva használni kell a Reinkarnációs varázslatot), meg bizonyos mennyiségű mannával sem árt, ha rendelkezünk. Amennyiben megszállunk egy-egy új testet, megkapjuk a lakáskulcsát is, ezt megvizsgálva megjelenik a címe a címlistában és akár felkereshetjük a szerencsétlen ember lakását. Általában csak bonusz cuccokat fogunk találni, de legalább szabadon garázdálkodhatunk egy idegen házában. Remélem nem kell ecsetelnem hogy ez mivel jár: órákat telefonálhatunk a rokonoknak Ausztráliába stb.), majd ismét beszéljünk Quazef-fel. A fickó most már sokkal barátságosabb, azt is elmondja, amiről fogalma sincs, csak hogy eltölthessen velünk egy pásztorórát. Amint megvannak a lényeges információk ejtsük pofára a palit. Szóval Quazef szerint a főbejáratot felejtsük el, mert azt egy kicsit durván védik, próbálkozzunk inkább a csatornán keresztül. Ehhez vegyünk egy csatornázási térképet (bármelyik könyvesboltban kapható), azokon rajta van hogy hol lehet bejutni a gyárba. Keressük is fel a legközelebbi könyvesboltot (innen nem messze van, a T elágazásnál), és vegyünk egy térképet (Plan of Sewers in Zone 9). A biztonságos házban a pultról remélem mindenkép felvettétek a bombákat (8 Time Bombs), és begyűjtöttétek a 100 Seteket, a 2 gyűrűt, az eü. csomagot, a sört, a Xiam Noddles-t, és az Ad for the Wikis Garden-t.

Vitessük magunkat a Tetra épülethez, a jobb oldalán kell végigkocogni, majd jobbra lefordulni, így hamarosan elérkezünk a csatornához. Nagyon kicsivel a stég mellett, a víz alatt lesz a csatorna kapuját nyitó kar, ezt átnyomva az emberünk automatikusan beúszik (félig) a járatba, siessünk tehát tovább, nehogy megfulladjunk. Ezzel kapcsolatban azt kell még elmondanom, hogy én még a fegyverbolt előtt mentettem, és amikor idáig eljutottam betöltöttem újra az állást, majd idejöttem Syao-val, de természetesen nem reagált a kapcsolóra. Elmentem egy könyvesboltba, ott meg nem lehetett kapni csatornatérképet. Tehát sajnos mindenképp meg kell szállni a színes bőrű kiscsajt, mert amíg nem beszélünk a fegyverbolttossal, nem kaphatunk térképet. és hanem nézzünk meg ezt, nem reagál a szereplőnk a kapcsolóra. A könyvesboltokról jut eszembe! Rengeteg folyóiratot, és könyvet lehet vásárolni, amik nagyon sok plusz adalékot tartalmaznak a sztorival és a különböző dolgokkal kapcsolatban. Ha már a boltoknál tartunk, térjünk vissza egy kicsit a fegyverbolthoz, a kínáltban van egy Active Radar nevű szerkezet, ezt magunknál tartva a belsőnézetes lövöldözős részeknél térképként funkcionál, amin még az ellenfeleink elhelyezkedése is fel van tüntetve, nagyon hasznos. Szóval, ha kimásztunk a vízből, Jenna hív minket a Sneak-ünkön, majd egy lejáraton keresztül pont a férfi zuhanyzóban találjuk magunkat (ideiglenes mentési pont). Ha nem fejlesztettük fel a karakterünket nagymesterré, akkor jobb, ha békén hagyjuk a tusoló palikat, és forduljunk be jobbra az öltözőbe. Ahol egy kissé agresszív fickóba futunk. Miután elvertük a palit kutassuk át a szekrényét (olyan szimbólum van rajta, mint ami a csávó mellére volt tetoválva), egy eü. csomaggal és egy kulccsal (Tetra 1 Pass) leszel gazdagabb. Ezzel nyílik az öltöző zárt ajtaja. Bejutva a gyárba, a játék ismét belső nézetbe vált és kezdődhet a lövöldözés. Először a jobb oldali ajtóban kell menni, a vasúton túli terminál nyitja a baloldali ajtót. Ez itt már tényleg a gyár, az őröket lövöldözzük le, majd szép sorjában telepítsük a panelekre a bombákat. Itt az első részlegben ötöt kell elhelyezni, lesz egy terem, ahol a hídon átrohanva lehet kinyitni a továbbvezető ajtót. A gyár következő részlegében egy kampóba kapaszkodva kell átnyomulni a trutyi felett, majd ismét kinyírni mindenkit, és lerakni a bombákat. Ha az utolsó detonátor is a helyén van, ki tudjuk nyitni a továbbvezető ajtót. Ehhez egy platformot kell először magunkhoz forgatni, majd tovább a kijárathoz. A folyosón végén lesz egy rács a padlón, ezt kell felfeszíteni. Amint elrobog alattad a vonat, ess le, kicsivel arrébb jobbra lehet tovább menni, külső nézetből. Eü. csomag jobbra, majd elérsz a kísérleti részleghez, ahol a prototípusokat őrzik. A lift egyelőre nem működik, a három szobában a három terminállal kell aktiválni. A lifttel együtt elszabadulnak a prototípusok is, de egész könnyen kivégezhetőek. Ezzel a küldetéssel egyébként csak két nagy probléma van, az egyik nyolc helyett tizenegy bombát kell lehelyezni (ha jól számoltam), a másik, hogy amint letettük az elsőt, megindul a visszaszámlálás, és összesen 15 percünk marad a kijutásra. Nem mondom, hogy nekem elsőre sikerült, pedig elsőre sikerült. A liftet használva egy kis séta után Jennával találkozunk, aki gratulál, majd azt javasolja, lépjünk le, mielőtt megjelennek a katonák. Sajnos már késő, mert már meg is jelentek, úgyhogy mehetünk a dutyiba. A pamokai börtönkomplexumban megismerkedhetünk a Security Chief-fel Mashroud-dal, aki megpróbál minket kifaggatni. Játszhatjuk a hülyét, de akár fenyegetőzhetünk is, mindkét esetben kihozzuk a palit a sodrából. Miután elment vegyük fel a földről a tányért (Bowl), és beszéljünk Jennával, utána megkezdődik a kínvallatásunk. Ez abból fog állni, hogy jön egy őr és be-bekapcsol egy sugarat, ami nekünk biztos nagyon fáj. Vegyük elő a tányért és kezdjük sértegetni az őrt. Amikor ismét bekapcsolja a sugarat, szépen rátükrözhetjük a tányérral, és a tag kifekszik. Vegyük el tőle a kulcsot (Guard's Key), majd nyissuk ki vele a cellát védő rácsot. A folyosóról több ajtó is nyílik, az egyik mögött Jenna raboskodik, de őt még hagyjuk békén. Azon az ajtón menjünk be, amelynek háttal áll egy őr. Bejutva a következő terembe, egy terminált találunk a falon, ezen keresztül visszaszerezhetjük az elkobzott vagyontárgyainkat. Menjünk vissza az őrhöz és szálljuk meg. Beszéljünk Jennával, aki azt a szuper tervet eszeli ki, hogy csináljunk úgy, mintha őt át kellene szállítani valahova, és mi vagyunk a kísérője. Mielőtt követnéd, vedd fel a priccséről a gyűrűt. A kijáratnál lesz ugyan egy őr, de ha elég meggyőzően adjuk elő magunkat, semmi fennakadás nem lesz. (Hazudjunk magabiztosan, de ne irreális dolgokat, például ne mondjuk, hogy Gandhar rendőrfőnök adta ki a parancsot a szállításra, lévén, hogy ő már meghalt, ez egy kicsit gyanús lenne). Visszatérve a bázisra az első dolgunk hogy leleplezzük az árulót, aki kelepcébe csalt minket a gyárnál. Jenna szerint csináljuk a dolgot diszkréten, amíg nincs kézzelfogható bizonyítékunk valaki ellen. Egyelőre egy csomó szoba ajtaja zárva, úgyhogy keressük fel Soks-szot, aki segít bejutni Krill szobájába. A fickó épp a délutáni csendes pihenőjét tartja, de ez ne akadályozzon minket abban, hogy kivegyük a szekrényéből a csavarhúzót (Screwdriver). A csavarhúzóval Meshka'n szobáját törhetjük fel, azonban valószínű nem a jós lesz az áruló, ezt már csak abból is kikövetkeztethetjük, hogy holtan fekszik a padlón. A szekrényében egy adag sav (Acid) és egy kulcs figyel (Meshkan's Key). Az asztalról a naplóját (Meshkan's Journal) vehetjük fel, amiből megtudhatjuk, hogy Meshka'n is Krill-t gyanúsította. A kulcsával a könyvtárban lévő ládát nyissuk ki, egy Dew of Light van benne. Menj az edzőterembe, ahol Namtar épp Yobbal gyakorol. Lopd ki a kabátjából a szoba kulcsát (Namtar's Key), és kocogj is át a szobájába. Itt az egyik fal melletti szekrény eltolható, alatta pedig egy kis rekesz tűnik elő. Ezt a savval lehet kinyitni. Egy adó-vevő kerül elő belőle (Demoniac Cube), megvan tehát az áruló, aki inkább beépített ember, merthogy démon is egyben. Ennyit arról, hogy az okostojás Megvilágosultak belelátnak az ember lelkébe, közben meg az egyik oszlopos tagjuk szabadidejében démonosdit játszik. Kicsit logikátlan a dolog, nem? A falon lévő szoborról törjük le a szarvát (Sham Horn) és ezt keverjük össze a Beshe'm-ben a ládából kivett Dew of Light-al. Így megkapjuk az Unmask Demon Spell-t, ami egy varázslat, és azt a célt szolgálja, hogy felfedje a démonok valódi alakját (egyébként a recept nem saját találmány az egyik folyóiratban tanulhatjuk meg). A tornaterem felé ment, ismét átváltozik nekünk az öreg pali mentési hellyé, tehát valószínű jó nyomon járunk. Menj az edzőterembe és használd a Spellt Namtaron, akivel aztán kénytelen leszel megverekedni is. A bunyó után mindenki nagyon hálás nekünk, még a híres Boz is rászánta magát, hogy találkozzon velünk. Azért mielőtt elmennénk Dakobah-tól kapunk egy új varázsreceptet (Ars Magica Volume XIX).

Bozzal abban a házban randizhatunk, amelyikben egykoron élt még emberi alakjában (cím a címlistában). Mielőtt lemennénk a lépcsőn, nézzünk szét a kertből nyíló két ajtó mögött is, egy egyikben Octagun-t és némi lőszert találhatunk, a másikban meg egy plakátot (Jaunpur Secret Concert Flyer). Egyébként a Dreamers jaunpuri koncertje még titkosabb, mint az előző, a plakáton olvasható vers utasításait követve juthatunk el a helyszínre, bár én ezt a mókát kihagytam, épp elég volt egyszer is végighallgatni a kornyikálásukat. Egyébként plakátokat mindenfelé találhatunk, például a bárban is, ahol meg lóvé van a klotyóban. A lépcső után egy nagyobb terembe jutunk, lesz ott két gyűrű, meg egy iromány, aminek most nem jut eszembe a címe. Indítsd be a nagy számítógépet, mire megjelenik Boz, rengeteg mindenről diskurálhatunk vele, többek közt azt is megtudhatjuk, hogy lelkünk csak akkor térhet vissza a saját dimenziójába, ha megöljük Astaroth-ot, ami nem kis feladat lesz, merthogy még Boz sem tudja, ezt miként kell megcselekedni. Állítólag az ősi Kobalt Háborúban egyszer már majdnem megölték a démonvezért, legjobb lenne, ha utánanéznénk ennek a dolognak. A háborúról a központi könyvtárban található némi nemű információ, amit viszont a Lahoreh negyedben találunk. Még jó hogy miután megszakad a kapcsolta Bozzal, felvehetünk egy belépési engedély a lahorehi városrészbe (Pass for Lahoreh). Az átjárónál a MecaGuard-nak fel kell mutatni a belépőnket, csak így juthatunk át az utolsó negyedbe. Ez a legnyugisabb környék, még járműves forgalom sincs, csak jó sok csatorna, jó sok pici hidakkal, mint Velencében. A térképen már szerepel a könyvtár, úgyhogy kocogjunk oda. Járjuk körbe a könyvtárat (közben hívni fog Jenna, aki közli velünk, hogy a Megvilágosultak bázisa áttette székhelyét ebbe a negyedbe, és a címét is megadja) és szedjük fel az összes iratot (Taar Fight Techniques Volume 9, Taar Techniques Volume 22, Eye of Vyagrimukha, On Paralell Universe). Ha valamelyik könyvespolcnál nyomunk egy akciógombot, 16 különböző könyvet kölcsönözhetünk ki, egységesen mindet 5 Setekért. Szerencsétlenségünkre nekünk egyik sem lesz jó, amire szükségünk lenne, azok az emeleti zárt részen vannak tárolva. Oda fel meg csak szakemberek mehetnek, és a tiltott könyveket is csak engedéllyel lehet tanulmányozni. Még szerencse hogy van nekünk egy reinkarnációs varázslatunk. Szálld meg az unottan álldogáló tudóst, az ő testében már felenged az őr az emeletre. Odafent egy tudós kolléga már nagyban gyűri az ipart, felesleges is zavarni, mert annyira bele van mélyedve a számításaiba, hogy szinte semmi értékelhető választ nem kapunk a kérdéseinkre. Van itt is egy őr, aki legfőképp arra vigyáz, hogy a tiltott könyveket ne vihessük magunkkal, vagy esetleg ne másolhassunk ki belőlük semmit. Vegyük ki mind az öt könyvet, és olvassuk végig őket (Necropolis of Hamestaga'n, Chronicle of the Cobalt Wars, The Legend of Boz, The Entrance to Hamestaga'n, Mystery of the Book of Nout) nagy nehezen ki lehet silabizálni a továbbjutást: Boz Legendája számunkra most érdektelen. Az egyik könyvben olvashatunk az ősi Kobalt Háborúkról, amikor még az emberek sikerrel vették fel a démonok ellen a harcot, sőt le is győzték őket egy nagy hős vezetésével. Ennek az írásnak a végén találhatunk egy utalást egy titokzatos könyvről a Nout of Book-ról, amiben leírták az Astaroth-ot legyőző fegyver titkát, amit egy renegát varázsló Matanboukous örökített meg a könyvben. Nout könyvéről egy másik értekezésben is olvashatunk, ami szintén megerősíti azt a feltételezést, hogy a könyv tartalmazza a legerősebb varázslatot az univerzumban, általa akár istenné is válhatunk vagy akár a jövőbe láthatunk. Egyébként erre a könyvre és a benne rejlő mágiákra pályázik Resheev kormányzó is. Mint kiderül a könyv valószínű a Holtak Városában Hamestaga'n-ban van, legalábbis erre utalnak a nyomok. Az utolsó könyv (The Entrance to Hamestaga'n) pedig a fentebb említett nekropoliszba vezető utat írja le, legnagyobb sajnálatunkra valami ősi nyelven, amit nem tudunk elolvasni. Érdeklődjünk a tudós kollégánknál, aki szerint egy olyan Tradutech nevű fordítógépet kellene használnunk, mint amilyet ő is előszeretettel alkalmaz a fordításoknál. Próbáljuk megkörnyékezni a tagot, hátha kölcsönadja nekünk az ő masináját. Rá is áll a dologra, de nem ingyen. A bonyolult számításihoz szüksége lenne egy változóra, amit a könyvtár földszinti részlegében található valamelyik könyv rejt, ha lemegyünk és megkeressük neki az indexet, nyélbe ütődik az üzlet. Mielőtt lemennénk ne felejtsük el a dobozba lepakolni a tiltott könyveket, mindet szépen egyesével. Odalent vegyük ki a The Quartat Systenis és a Table of Cosmic Correspodence című könnyed ponyvákat és OLVASSUK is el őket. Menjünk vissza a tudóshoz és a három lehetséges válasz között ott lesz a jó is. Csak azoknak a matematikai analfabétáknak írom le, akik nem tudták kiszámolni ezt az egyszerű köbgyökös bináris függvényt, a válasz: 0.1851. Most már nálunk a fordítógép, vegyük ki újból az Entrance of Hamestaga'n-t, és próbáljuk meg úgy lefordítani a szöveget, hogy az őr ne vegye észre. Ehhez az egyik oszlopon lévő kapcsolóval kell leoltani a villanyt. Amint sötétségbe borul a szoba, lépjünk be a Sneak-be és használjuk a fordítógépet a könyvön. Az akcióra pár másodpercünk van mindössz, mert utána az őr ismét felkapcsolja a világítást. Ha megvan a fordítás (Traductech Translation), olvassuk el. A versikéből kiderül, hogy Vyagrimukha ékköveit kell összegyűjtenünk, hogy bejussunk a Holtak Városába. Ezekből összesen három darab létezik, kettő közülük elveszett az idők során (persze egyet már megtaláltunk Xendar hullája mellett, úgyhogy arra már nem lesz gondunk, a másik pedig egy Yrmaly névre keresztelt kút mélyén hever), és ha ez még nem lenne elég, fel kell élesztenünk hamvaiból az egyik ősi mágust is, név szerint Kiwan-t, aki megnyitja nekünk a városba vezető kaput. Tehát a dolgunkat már tudjuk, ideje lenne munkához látni. Hagyjuk magukra a könyvmolyokat (kifelé menet azért még vegyünk ki egy könyvet, az amelyik a Mashau Runes címen fut, ha idáig nem vettük volna meg valamelyik könyvesboltban). Először is keressük meg a Megvilágosultak lahorehi bázisát, hátha ők tudnak adni egy picike támpontot, amin el lehetne indulni, hogy merre is van az az Yrmaly kút. Valószínű poénosnak találták a készítők, hogy nem jelölték a térképen a főhadiszállásunkat, én mindenesetre nem nevettem olyan jót ezen. A bázis egyébként a térkép jobb aló sarkában az egyik út végén van, a víz felett kell átugrani egy kis beugróba a sziklában, ha jó helyre (a szélére) állunk kinyílik egy rejtekajtó. Néhány biztonsági kapu után meg is érkezünk az új titkos rejtekhelyünkre, ami jóval szellősebb, mint az előző volt. A bejárattal szemben egy szép nagy templom van, érdemes benézni ide is, mert egy szép Mana Potion-nel és egy még szebb Life Potion-nel leszünk gazdagabbak. A teraszon lévő asztalokról felszedhetünk 50 Setek-et és egy plakátot, ami a Dreamers laholehi koncertjének a helyét jelöli meg (Lahoreh Secret Concert Flyer). A másik nagy épületben végre rátalálunk a szövetségeseinkre. Dakobah nagyon érdekesnek találja a fordítást, bár a kútról semmit nem tud, van viszont egy pont ilyen nevű tér ebben a szektorban, ez is valami. Ha tovább beszélgetünk vele azt is kinyögi, hogy Kiwan (aki a Holtak városának utolsó őrzője) kriptája valószínűsíthetően a Jahangír Parkban van, egy városrésszel odébb, de nem elég csak őt feléleszteni, a kaput csak a három ékkővel lehet kinyitni. Menjünk a Dakobah által ajánlott térre (szerencsére a térképen ez már jelölve van), ami egy nagy lakóház belső udvarán van. Kút az nincs, csak négy oszlop amiken négy-négy hieroglifa van. Most az lenne a faladat, hogy a négy oszlopon beállítsuk a helyes szimbólumokat. A megoldások a város különböző pontjain vannak elrejtve. Túl sok kedvem nem volt ahhoz hogy órákat keresgéljek és futkározzak a városban, úgyhogy inkább gyorsan megnéztem a neten a megoldást (ésszel él az ember). Szóval, ha a háromszögnek háttal állunk a velünk szemben lévő két oszlopon a hullámos vonalak, a mögöttünk balra lévőn az áthúzott kör, a mögöttünk jobbra lévőn pedig az áthúzott párhuzamos vonalak legyenek. A helyes kombináció után a középen lévő platformmal leliftezhetünk Yrmaly kútjába, ahol egy folyosón keresztül egy hatalmas barlangba jutsz. A fal mellett van egy Life Potion és egy Mana Potion, a terem közepén pedig öt kapcsoló. A középső kapcsolót megnyomva egy négy hangból álló dallamsort hallgathatsz végig, és ezt kellene reprodukálnod a másik négy kapcsolóval. Ha a bejárat felől nézzük a dolgokat akkor: bal alsó, jobb felső, jobb alsó, bal felső a helyes sorrend. Ezután egy hat tagú hangsort kell leutánoznod a megoldás: jobb felső, bal felső, jobb alsó, bal alsó, bal felső, bal alsó. A leereszkedő platformra állj rá, és felvisz a kút következő termébe. Ebben a barlangban van egy nagy rakat láda, és mindegyikben az általunk keresett ékkő van, legalábbis úgy néz ki. Mindenki kitalálhatta, hogy ez azért van, hogy az idegen behatolók még véletlenül se találják meg az igazi ékkövet, ügyes megoldás csak akkor nem kellett volna a bejáratnál felvésni a padlóra a megoldást. (Az útvonalat a helyes kőhöz a rúnák és a mellette lévő vonalakból számolhatjuk ki). Nekünk a jobb sarokban lévő melletti láda kell (A bejárattól négyet kell előre menni és egyet jobbra). Miután kivettük a követ (Vyagrimukha Jewel), mehetünk vissza a jaunpuri Jahangír Parkba. A taxi gyanúsan ott rak ki, ahol az antennát felrobbantottuk, tehát a park is valószínű arra lesz. Könnyű megtalálni, csak végig kell futni a kerítés mellett, és az emelkedő rámpa elvezet a bejáratáig. A park szép nagy területen fekszik és ez az egyik legpofásabb helyszín a játékban. A bejárattal szemben van a kriptába levezető út, előtte azonban jobbra indulj el. Rögtön egy magaslati részen megfigyelhetsz néhány madarat. Ússz át a vízen, és mássz fel hozzájuk. A madarak nem fogadják túlzottan kitörő örömmel ezt a közvetlenséget és szétszélednek, de az egyikük elhullajt egy tollat (Jinpan Feather). Továbbra is jobbra haladva lesz egy hosszú alagút szerű járat, ami összevissza kanyarog és egy kilátóhoz hasonló részbe torkollik, ott megtalálod a harmadik ékkövet. Ha ez is megvan mehetsz a park közepén lévő kriptához. A liftet egy érdekes megoldással lehet működésbe hozni. A falon a kapcsolókon különböző szimbólumok láthatóak. Neked azt az ötöt kell megnyomnod, ami szerepel a feléleszteni kívánt mágus nevében magyarul a nevét kell végignyomkodni (Kiwan), azt hogy melyik rúna mit jelent a Mashau Runes könyvben vannak (remélem magaddal hoztad). Kár hogy alig lehet beazonosítani a jeleket. A lift leereszkedik és szembetaláljuk magunkat Kiwan múmiájával. A felélesztő varázslathoz két cuccra lesz szükségünk: az előbb megszerzett madártollra és az Árnyékok Könnyére (Drops of Shadow). Ez utóbbit a városban található varázsboltokban szerezheted be (Lehet hogy ezt előbb kellet volna leírnom?). Kombináljuk őket össze a Beshe'm-ben, és az így kapott Spellt használjuk Kiwan-on. A mágus magához is tér, és egy kicsit morcos (én meg jót röhögtem a német szinkronhangon), de azért segít. Kinyitja nekünk a keleti kaput, meg egy víz alatti rácsot, bár szerinte felesleges, mert a Holtak Városából még senki nem tért vissza – élve. Hagyjuk magára az öreget, és keressük meg a víz alatti járatot, ez balra lesz a sír mögött. Rossz úszok nem árt, ha mentenek a mutatvány előtt, mert rendesen ki lesz centizve a levegőnk. Be kell úszni a járat végébe és átnyomni a kart, majd gyorsan vissza a felszínre. A sír mögötti két oszlop között megnyílik egy járat ezen kell végig kolbászolni (lesz egy elágazás amit könnyű elvéteni, mert úgy megyünk el előtte, hogy pont a hátunk mögött lesz), meg néhány barlangon, amíg egy nagy szoborfejhez jutsz. Ebbe helyezd be a három ékkövet, és kinyílik a tovább vezető ajtó. Odabent ugorjunk a medencébe és tempózzunk egy szinttel lejjebb. Egy rövid séta után megérkezel Mayere'm-be a föld alatti városba. Az már az elején kiderül, hogy nem vagy egyedül, már csak el kéne kapni a fickót. (előtte mindenképp ments, a fogócska közben úgyis össze lehet még szedni 9 gyűrűt). Ha átmész az első hídon az felcsukódik mögötted, visszafelé tehát már nem mehetsz. Ez egyébként nem annyira szívatós rész, mint amennyire látszódik. A függőhidakon és a felvonókon keresztül kell eljutni a központi toronyba. Két helyen is lesz majd a falban zöld kapcsoló, ebben csak az a szopás, hogy a másodikat alig lehet észrevenni, legalábbis az én figyelmemet elkerülte a drága. Ha véletlenül rájössz a helyes irányra, az utolsó felvonó elvisz a központi toronyba ahol egy Soyinka nevű lány fogad minket. Szerényen csak Isten-királynőnek hívja magát, és mint kiderül a renegát varázsló lánya. Vele szintén hosszabb beszélgetésbe bonyolódhatunk, a démonok, a Holtak Városa, a Nomád Lélek, és sokat emlegetett Book of Nout témakörökben. Azt hiszem tőle tudhatjuk meg először azt is, hogy a próféciák szerint, ha most nem győzzük le Astaroth-ot, a legközelebbi alkalomra pont 999000 évet kell várnunk, ami most így hirtelen egy kicsit távolinak tűnik. A Holtak Városába vezető kapu odalent van, viszont egy hatalmas szikla torlaszolja el. A talajszintre az egyes toronyból lehet leliftezni, az is egy megoldás, ha fejest ugrunk a vízbe. A part azon szakaszán lehet kikecmeregni a vízből, ahol a fehér kerítések vannak. Egy kicsivel arrébb megtaláljuk Fodo-t, aki épp az egyik Sham-mel foglalkozik. A Sham-ek a lovakat helyettesítik ebben a dimenzióban. Fodo nagyon megörül nekünk, és megengedi hogy elkössük az egyik állatot, segítségével félrelökhetjük a kaput eltorlaszoló sziklát. A Shamre semmiképp nem tudunk felülni, úgyhogy beszéljünk ismét Fodo-val, akinek eszébe jut, hogy a Shameket csak az ő népe tudja meglovagolni. Megkérhetnénk, hogy ugyan lovagoljon már a sziklához és görgesse arrébb, de játék készítői nem ilyen egyszerű lelkületű emberek, ezért egy bonyolultabb módszert választottak a továbbjutásra. Vizsgáljuk meg a fal melletti edényekben fortyogó folyadékot, és kérdezzük meg, hogy mi is az. Fodo elmondja, hogy egy nagyon erős méregkeverék a zkilbon az. A Kruborok ellen hatásos, akik előszeretettel fogyasztanak Sham húst. Igyunk a méregből, minek hatására rövid úton feldobjuk a bakancsunkat és lelkünk átköltözik Fodo-ba. Az ő testében már igénybe vehetjük a Sahmet, és félregörgethetjük a sziklát. (Egyébként nekem az elején nem volt kedvem Soyinka isten-királynőnél tiszteletemet tenni, és inkább rögtön leestem. Ha te is így teszel megtapasztalhatsz egy bugot a játékban. Fodo és a két Sham akkor is itt lesz, csak épp nincsenek feltextúrázva, és ha feléljük mész egy láthatatlan falba ütköztöl.) A következő barlangban egy csúnya bácsi fog rád támadni, aki a Kruborok nemzettségébe tartozik. Ha jobban tetszik az ürgénél Fodo, akkor verd le, ha nem hagyd magad megölni és utána költözz a testébe, neki amúgy is jobbak a tulajdonságai. Sok viszontagság után végre eljutunk Hamestaga'n-ba, ahol mindenféle szellemek meg démonkutyák élnek, és egy kis lövöldözés következik. Az általunk keresett Nout of Book a szökőkút után, a bejárattal szemben van. Beszéljünk a könyvel (Ez elég érdekesen hangzik igaz?), aki szerint Kushulainn-nal kellene konzultálnunk Astaroth lemészárlásáról, aki momentán Mahahaleel-ben tartózkodik. Közvetlen járat híján, kénytelenek leszünk megkeresni három szellemet, akik majd nyitnak nekünk egy teleportot a kívánt helyszínre. Ezek a szellemek itt élnek a városban, a feladat hogy a sok kísértet közül megtaláljuk azt a hármat akik a teleport-nyitásra alkalmasak. Az egyik a szökőkúttól jobbra eső "kriptában" él (vagy inkább hal, ha ezt az igét lehet folyamatos cselekvésre utalva használni), a következő a túloldalon és egy kicsit átlósan előrébb. Az utolsó a bejárattól balra lévő sarokban lesz, egy kis lépcsőn kell hozzá lemenni. Ha véletlenül rossz kriptát nyitsz fel, azt onnan fogod tudni, hogy a lakója nagy erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy te is kriptalakó legyél. A három "jó" szellem a könyv elé gyülekezik, és megnyitják végre a teleportot. Mahahaleel-ben az egyetlen említésre méltó dolog egy lebegő hajó, az egyik kőplatform liftként üzemel, csak rá kell állni, és átugrani a hajó bejáratába. Odabent végre-valahára megleljük a nagy hőst, aki szépen elmondja teljes történetet, amiben néminemű eltérést fedezhetnek fel az okoskák, ahhoz képest amit a múltkor írtam, de sebaj. Kushulainn annyira örül, hogy végre itt a Nomád Lélek, hogy gyorsan meg is punnyad. Vegyük ki a varázskardot a talpazatból, majd érjünk a halott testéhez, aki elszívja a lelkünket, és az ő testében folytatjuk a játékot. A trón mögött megnyíló teleporton keresztül a démonok világába érkezünk. Az út végén ments, majd lépj be Astaroth rejtekhelyére. Végre szemtől szembe vagyunk a gonosszal, aki harc előtt kiteregeti a kártyáit. Aha, szóval nem is Ix irányította őt, hanem épp fordítva. Érdekes fejlemény, de aztán végül mégiscsak sor kerül a küzdelemre. Az első körben az Astaroth-ot fogva tartó (?) nyolc energianyalábot kell hatástalanítani. Miután szétlőttük a nyolc kristályszerű dolgot, a démon utánunk veti magát, bár csigalassú. Szemből sebezhetetlen, az achilles–i pontja a háta közepén világító kék pont. Az egyik legkönnyebb főnök, akivel játékban találkoztam, elég egyszer a háta mögé kerülni, és gyorsan leszedhetjük az energiáját. Lelked rajta. Nem mintha egyébként lenne esélye, mire idáig eljutottam 57 gyűrűvel rendelkeztem, tehát ennyiszer foghattam volna neki a dolognak. A dög elvágódik, mi pedig a hátába döfjük a kardot, és jöhetnek a záró-animációk. Átsétálunk Ix központi számítógéptermébe és felinstalláljuk a Windows Milleneumot, amitől az egész rendszer rögtön le is fagy, ezzel sem lesz tehát több gondunk a frissítésig. Kicsivel arrébb megtaláljuk Resheev kormányzó hulláját is, odakint pedig díszes társaság vár minket. Mindenki nagyon hálás nekünk, és tetteink a legendákban fognak továbbélni. Emlékeztek arra az öreg fószerra, aki mindig átváltozott mentési pontokká? Ő is itt van, és kiderül róla, hogy ő a legendákból megismert renegát varázsló. Minden jó, ha a vége jó, Omikron-t majd felvirágoztatja a lakosság, mi pedig visszérhetünk a saját dimenziónkba. Engem csak az zavart hogy miért nincs befejező videó? És kár, hogy állást sem lehet menteni a játék végén. Ettől eltekintve azért jó kis játék ez az Omikron.

CSIPI M LEE

GRANDIA II VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

ELŐSZÓ

Mielőtt folytatnám a végigjátszást, elöljáróban szeretnék egy-két dolgot leszögezni. Először is a játékmenet a következőképpen épül fel: történet, labirintus (mindenegyes helyszín egy kisebb labirintusnak felel meg), harcok, főellenség, történet. És ez így megy egészen a játék végéig. A labirintusokat nem fogom teljesen leírni két okból. Egyrészt, mert rengeteg helyet foglalna, mindig mindenegyes irányt leírni, másrészt kivitelezhetetlen és felesleges is. Szerencsére az alkotók nem tervezték a helyszíneket túl bonyolultra, ezért bárki némi mászkálás és harc után kitalálhat a leghosszabb labirintusból is, amelyek általában két maximum három részből állnak. Persze ha lesz valamilyen feladat amit ezeken a helyeken megkell oldani azt megemlítem mindig, de a labirintusok teljes feltérképezését rátok bízom. Azt már múltkor is mondtam, hogy vizsgáljátok át jó alaposan a helyeket, mert értékes cuccokat lehet találni. Egyébként, ha egy kicsit többet mászkálunk az amúgy sem baj, mert legalább többet fogunk harcolni is, és egy kis plusz EXP, Special és Magic pont jól jön embereink fejlesztéséhez, nem beszélve az aranyról! Sokat harcoljatok, hogy fejlettek legyetek. Mindenegyes labirintus végén lesz egy mentőhely, itt mindig gyógyítsunk és mentsünk, mert szinte mindig főellenség követi ezeket. Ha egy újabb városba érünk, akkor az első dolgunk a General Store meglátogatása legyen, itt tudunk bevásárolni cuccokból. Fegyverek, páncélok, gyógyítások ezek legyenek a legfontosabbak. Akkor folytassuk!

BEMUTATKOZIK MILLENIA

Szóval a múltkor ott hagytuk abba, hogy a toronyban valami nagyon furcsa történt. Miután Elena és Ryudo visszatért a faluba, Ryudo és Carius megbeszélik, hogy mi történt. A pap elmeselni Valmar és Granas legendáját, amit már a múlt számban elmondtam. Ezek szerint Valmar miután Granas legyőzte több részre szakadt, és a darabokat bezárták. Valmar egy darabját – egész pontosan a szárnyát – akarták lelakatolni Elenáék, ám hiba csúszott a számításba. Valószínű, hogy Elenát megszállta Valmar Szárnya (Wings of Valmar), ezért láttuk a toronyba a hátán a két szárnyacskát. Carius megbízza Ryudo-t egy újabb feladattal, el kell kísérnie Elenát Granas Templomába, ahol a főpap Zera segítséget és támpontokat adhat a folytatást illetően. Ryudo vonakodva, de pénz szagot érezve rááll a dologra és elvállalja a küldetést. Közben valami furcsa történik odakint. Egy vörös hajú, impresszív külsejű lány, két helyes szárnnyal a hátán, kezdi pusztítani a várost. A neve Millenia az én személyes kedvencem. Mint a rövidke párbeszédből kiderül Millenia Valmar szolgája és elpusztítja a szobrot a főtéren. Gonosz, erős és belsőleg olyan, mint egy kislány, ám ha kell bizony nagyon kemény is, ez jellemző Milleniára, aki rövidesen megtámadja Ryudot. Ez a harc megnyerhetetlen, ne is próbálkozz a győzelemmel, ám arra jó, hogy megbizonyosodj Millenia erejéről. A vereség és némi beszélgetés után a lány távozik. Éjjel még Skye és Ryudo beszélgetését láthatod, majd másnap kezdetét veszi a kaland, el kell kísérni Elenát.

EGY TESTBEN KÉT LÉLEK

Mikor csatlakozik a lány az első dolgotok az legyen, hogy felszerelitek. Ha benéztek az Equip menübe láthatjátok, hogy Elenánál már van Mana Egg (méghozzá a Holy), így végre tudjuk hasznosítani a megszerzett Magic pontjainkat. Végre lehet varázsolni, a Special/Magic menüben harcközben nyomjátok meg az L vagy R gombokat és így lapozhattok a mágiák között. Néhány gyógyító varázslatot érdemes kifejleszteni. Ha mindezzel megvagytok mehetek tovább a hegyekbe. Az átkelés nem lesz túl nehéz, ha jól emlékszem félúton letáborozunk egy rövid időre. Intézzetek el néhány szörnyet, így megtapasztalhatjátok, milyen karakter Elena harcban. Nem rossz, de főleg a mágia terén állja meg a helyét. Miután végeztünk a hegységgel Agear-be jutunk. Ez egy lerombolt város. Látogass el a hotelba és beszélj a fogadóssal, majd ad meg neki a legfelső választ. Egy hosszabb beszélgetés jön, melyben egy kis fiú(?), Roan keresi az anyja medálját. A vacsora után a szobánkban kötünk ki, mivel Elena túl sok Nutot evett, rosszul lett. Megjelenik Millenia és először falhoz keni Skye-t (a madár szemtelenkedik vele), majd szeretne velünk jönni, hogy segítsen Roannak. Tehát Millenia csatlakozik hozzánk! Kint vizsgáljuk is meg a lányt. Erős és van nála egy Mana Egg a Chaos. Ryudonak adjuk oda a Holy-t ami lekerült Elenáról. A fogadban beszélj az emberekkel, a feladat meg kell találni Roant. Hagyd el a szállodát és menj a közeli barlanghoz, ami a romos városból nyílik – Durlam Cave.

Ez egy egyszerű labirintus lesz. El kell jutnod középre (néhány követ elkell lökdösni az útból a barlangban), ahol a kapcsolóval lehet a vízállást és ezzel a két híd állását szabályozni. Sokat kell körbe-körbe mászkálni, de egyáltalán nem nehéz tovább jutni. A barlangban összefutunk egy kis Pokemonhoz hasonlító állatkával, a Puff-fal. Ha adsz neki három Puff Nutot ránk tekeredik és világítani fog. A harcokban letesztelhetjük Millenia erejét. Nem rossz, igaz? Némi járkálás után, a Cave 2-ben megtalálod Roant, akit szörnyek molesztálnak. Intézd el őket és tiéd a Mist Egg azaz egy újabb Mana tojás. Hőseink beszélnek a kissé feminin külsejű fiúval, aki Millenia javaslatára és Ryudo rosszallására csatlakozik a csapathoz, ezzel csapatunk újabb taggal bővül. Annak ellenére, hogy kicsi vannak meglepően jó támadásai, a speciális mozgások között pld. Dragon Rise. Csak fejlesszük fel. Ideje tovább lépni. Menetközben a ládákat told a helyére, hogy kinyíljon a rácsos kapu. Miután leereszteted a vizet baktass át a túloldalra, a hidat egy kapcsolóval lehet leengedni. A Cave 3 előtt mentsünk, mert egy főellenség vár ránk. Kissé kemény lesz elkél a gyógyítás. Szél-támadások beválnak, és használd Millenia Fallen Wings mozgását, nem beszélve Ryudo speckóiról. Ha legyőzöd megkapod az Adventure Book-ot, az első könyvet. Mostantól lehet Skill-leket kifejleszteni és a Skill Equip menüben felszerelni őket. Az Adventure Booknak érdemes a HP növelést fejleszteni, de a Dash (gyorsabban szaladnak embereink) sem rossz. Hagyd el a barlangot és jön az első számú meglepetés Milleniával kapcsolatban. A kis ördögfióka átváltozik Elenává! Elena testét szállta meg Valmar Szárnya tehát Millenia. Így most az ő testben két lélek két különböző személyiség is van. Ezt megtudja a lány is, aki persze minél hamarabb szabadulni akar Valmar egy darabjától, ezért még jobban sieteti a tovább haladást Zera felé.

VALMAR NYELVE

Töltsük el a fogadóban az estét, és beszélhetünk a többiekkel. Másnap újabb hegyi túrára indulunk a Baked Plains-ba. Csak át a hegyeken és közben jól kutassatok át mindent. A végén Granacliffhez jutsz, a legenda szerint itt pusztult el Valmar. Lepihennek hőseink, ám éjszaka valaki megtámad minket. Egy kemény ellenség ellen kell harcolni. Vessétek be ellene a legjobb speckókat és varázslatokat és kitartóan gyógyítsatok. A győzelem jó taktikával biztos, és utána kiderül az idegenről, hogy Maregnek hívják és Melfice-t keresi. Melfice Ryudo gonosz bátya. Azért támadta meg Ryudot mert a szaga alapján azt hitte Melfice az. Az incidens után Mareg távozik, mi meg folytathatjuk az utazást. A hegységből távozva Liligue városba vezessen az utad. Itt egy kisebb beszélgetés jön. Egyből a hotelbe menj, és tölts el egy éjszakát. A vacsora közben kiderül, hogy az emberek gyökereket esznek, mert nem tudnak mást. Valami átok van a dologban, aminek köze van Valmarhoz. Menj Gadan házához (ő irányítja a várost), és beszélj a dagadt pasassal, akire szemmel láthatólag nem hatott az átok. Látogasd meg a templomot a város tetején és csevegj a pappal. Ezután járkálj a városban, amíg meg nem találod Mareget. Mivel meg akarja találni Melfice-t és Ryudonak is hasonló célja van, ezért csatlakozik hozzánk, végre négytagú lett a csapat! Mareg elég erős, ám kissé lassú és a varázslatokban sem túl jó. Viszont a speciális mozgásai egész megnyerők. Ráadásul jó a szaglása és előre jelzi a veszélyt a csapatnak. Miután beállt, keressd meg a város közepén található csapóajtót, amit Mareg segítségével fel nyitnak hőseink. A bánya rendszerben gyűjtsd meg a fáklyákat, ami kettős célt szolgál. Egyfelől jobban láthatunk, másrészt nyomon tudjuk követni az alagút melyik részén jártunk, melyiken nem. Így tehát elakadni lehetetlen. A kutatásaink során az alagút rendszer vége felé találunk három különböző színű gömböt. A feladat sorrendben aktiválni őket így: piros, kék, zöld. Ha ezeket megtaláltad (ott vannak az ajtó közelében), akkor középen az ajtónál a egy negyedik gömb is megjelenik, amivel kinyithatod az ajtót. Bent van Valmar Nyelve (Tongue of Valmar), jó nagy bestia, az biztos. Mivel igencsak hirtelen tűnik fel, megeszi Elenát. A lány azonban a Nyelv hasában átváltozik Milleniává, amit a szörny emésztése már nem bír el és kiköpi, majd elmenekül. Millenia aki kissé morcos, hogy megették, ismét a csapatba áll, szereljük tehát fel. Mentsünk valahol és kövessük a Valmar Nyelvét. A közelben lesz és mint kiderül, Gadan a Nyelv! No, ez érdekes fordulat a történetben, mert Millenia is Valmar szolgája és Gadan is, tehát a két látszólag ugyanazon az oldalon álló fél harcol most egymással! A játék eddigi legkeményebb ütközetéhez érkeztél. A Nyelvet nem lesz ugyanis egyszerű megölni. Három célpont van rajta, mindegyik önálló életet él. Igyekezzetek sorrendben elpusztítani őket. Kezdjétek a karokkal, majd a fejével, végül a legkeményebb résszel, a testtel. Használjatok mindenkit sebző varázslatokat és speciális mozgásokat. Millenia Fallen Wings támadása itt is beválik. Nagyon jó, ha már több emberünknek ki van fejlesztve gyógyító varázslat. Ha viszont legyőzzük miénk egy újabb könyv a Book of Wizard. A Nyelvet végül Millenia pusztítja el, elszívja az erejét.

VALMAR SZEME

Kisebb beszélgetés jön, majd a városban éjszakázzunk a szállodában, ahol kérdezd ki a többieket. Irány az állomásra, ahol indul a jármű, ami átvisz minket a Granacliff túloldalára. Egy baleset miatt a kötél elszakad és csak a véletlenen múlik, hogy megússzuk a balesetet. Valmar erősödik, ennek jele a Valmar Holdján szemmel látható hisz egyre vörösebben világít. A túlélő barátaink fecsegnek egy keveset, majd láthatsz egy beszélgetést Elena és Millenia között a tükörben. Újra egyesül csapatunk és mehetünk. No, ez már egy nagyobb helyszín lesz, sokáig fog tartani, mire kitalálsz innen. Az erdőben kezdünk. Dióhéjban ilyen sorrendbe kell teljesítenünk ezt a labirintust: erdő, barlang, erdő, a fánál barlang, erdő és végül a Garden of Dreams. Nem olyan nehéz megtalálni a Garden of Dreamst csak használjátok ki, hogy van iránytűtök és legyetek türelmesek. A kertben egy kis lánnyal találkozunk, aki hamar távozik. A Garden of Dreamsből hamarosan kikerülünk, innen nem messze van a kijárat, a kertbe később lehet visszajutni. A térképen menjetek Mirumu faluba. Itt üdvözölnek minket, mert már vártak egy nővért Granas Templomból és azt hiszik Elena az. A helyzet itt sem rózsás, mert egy átok miatt egyre több helybeli alszik el és nem ébred fel soha. Kicsit fedezd fel a várost, majd kocogj a fogadóba, ahol egy gyerek alszik és az anyjától megtudunk egy-két dolgot. Ezután szaladj a falu végébe Sandra házához és látogasd meg a nőt. A csevely után sétálj a Mirumu kapujához, ahol Granas Templom valódi nővére Selene és a robosztus alakú Katedrális Lovagok is megérkeznek. Selene blokád alá helyezi a várost mondván, ameddig rá nem jönnek, hogy ki szolgálja Valmart és ki felel az átok miatt, addig nem lehet elhagyni a falut. Menj vissza a szállodába és éjszakáz egyet, előtte kisebb beszélgetés jön hőseink között. Tartalmas és izgalmas csevegés érdemes végigkövetni. Éjszaka Ryudonak fura álma lesz, egy biztos főhősünk igen titokzatos. A szobánkban nyissuk ki az ablakot, egy szemet találunk. Menj a másik szobába, miközben Skye követi a repülő szemet. Lépj ki a városba, amit megszálltak a szemek. Szaladj a mentőhelyhez, ami Sandra háza mellett található. Itt fent találsz egy barlangot, oda vezetnek a nyomok és most már be is lehet menni, tehát lépj be. Egy kisebb labirintust találunk itt, melynek végén mentsetek. Ez után főellenség támad ránk, sok kicsi szem. Nem nehéz őket elintézni, és ha sikerül megkapjuk a Book of Warriorst. Ryudo úgy érzi ezek nem voltak valami erős szörnyek, ráadásul az átok sem szűnik meg, tehát itt még lesz tennivaló bőven.

Másnap látogasd meg a Town Hallt, ahol egyre több az alvó helybeli. Látogassunk vissza a barlanghoz, ahol Sandra kislánya Aira játszik. Kövessük őt a házba, majd onnan a barlangba. Itt találsz egy teleportot, ami a Garden of Dreamsbe visz. Sokat nem tudsz itt tenni ezért szaladj vissza a városba, Sandra házához. Összefutunk Selene-nel akivel egy érdes beszélgetés jön. Sandra házánál egy hosszabb szívszorító párbeszéd következik, melynek végén Aira elszalad, mivel mindenki még az anyja szerint is ő tehet a faluban történtekről. Elena átváltozik Milleniává. Miután visszakaptad az irányítást, szaladj vissza a Garden of Dreamsbe. Itt Millenia nyitja a kaput Aira lelkébe. Airát is megszállta Valmar úgy, mint Elenát vagy Gandant. Szépen kocogj előre és kutass át mindent. Húzd meg a harangot és egy bálnával újabb helyekre juthatsz. Szépen sétálj beljebb és beljebb, amíg nem érsz a középpontba. Előtte ne felejts el menteni! Megérkeztél Valmar Szeméhez! Ő rajta is több célpont lesz. Mindenkit támadó támadásokkal és varázslatokkal zaklassd és kezd a kisebb célpontok kiirtásával. Amikor ezzel megvagy a Szemet is támadd Criticallal, ezzel Cancelt tudsz csinálni, így nem tud megtámadni. Győzelem esetén tiéd a Gravity Egg, szaporodik a tojásaink száma. A győzelem után több esemény (Aira kómába esik a többi falubeli felébred) szemtanúja leszel, többek között Millenia elszívja Valmar Szemének erejét. Egy újabb szabályt tudunk meg. Valmar részeinek az a feladata, hogy legyőzzék egymást és egymás erejét elszívva egyesüljenek. Ennek a küldetésnek tesz eleget Millenia.

AZ ÚJABB KÜLDETÉS

Hagyd el Mirumut és menj a St. Heim Mountainsbe. Ez a szokásos hegyi átkelés lesz szörnyekkel és kisebb labirintusokkal. A vége felé letáboroznak hőseink, kérdez ki mindenkit. Millenia kerül a beszélgetés középpontjába. A mentőhely mellett ments és haladj tovább. Kelj át a folyón és hamarosan újabb sátorozás következik a barlangban. Másnap folytassuk az utat, ahol a bárdot látod, ott told meg a követ és vedd fel a fegyvert. Tovább haladva egy vízeséshez kell jutnod, innen már nincs messze a kijárat. St. Papal State nevű városba menj. A bejáratnál a duma után menj a fogadóba, ahol ebédelj. Közben Elena távozik. Sok beszélgetés után Ryudot Zera hivatja, kocogj tehát a templomba. Egy hosszabb beszélgetés után megismerkedünk néhány újabb szereplővel, például Oro-val, akinek a Metal Gear-ből Colonel a hangja. A dolog után kövesd Zerát, aki egy új küldetéssel bíz meg minket. Meg kell találni a Granasabert a kardot, amivel Granas legyőzte Valmart. Ryudo gondolkodik a dolgon, de még nem fogadja el. Ezután látogasd meg a barátaidat a könyvtárban. A többiek épp kutatásokat végeznek Valmarról és miután felvilágosították Ryudot, sétálj át a másik szobába mivel beesteledett. Éjszaka megjelenik Millenia és jól ráijeszt Ororа. Keressd meg Milleniát, a katedrális jobb szárnyában találod. Másnap beszélj Zerát. Ryudo elfogadja a küldetést és megkapja a Book of Priests-et. Ezzel újra összeáll a csapat és megkezdődik a kutatás Granas kardja után. Ryudo szerint a Cyrum királyságban kellene kezdeni a keresgélést, tehát a következő utunk oda vezet.

VALMAR KARMA

Sétálj tehát ki a térképre és válaszd a Pilgrim Road-ot. Miután sikerült átkelni rajta – könnyű lesz – egy újabb helyszín következik a Raul Hill. Mivel itt a híd le van szakadva keletre menj. Néhány romos épület együtteshez jutsz, amelyen átkelve egy csónakot kell találnod. Erre felszállva hamarosan a kijárat is ott lesz, mehetsz tehát Cyrumba. Jó nagy város az biztos, a legnagyobb a játékban. A bejáratnál párbeszéd jön hőseink között, kiderül, hogy Roan innen származik. Szálljunk meg a fogadóban, szerencsére Roan közbelépésére kapunk szobát. Éjjel Millenia tűnik fel, Roan pedig távozik. Reggel Elena újra visszaváltozik, sétálj vele a boltokhoz. Nézz meg néhány boltot és kérdezősködj. Információkra van szüksége a csapatnak, ezért kell beszélni a boltosokkal. Keressd meg Hemble-t az egyik sátorban, aki megígéri, hogy mond néhány értékes dolgot, ha megvered szkanderban. Egy jópofa aljáték jön, le kell nyomni Hemble-t. Az A-val erőt gyűjtünk az R-rel nyomunk. Szerencsére Elena miatt megnyerjük ezt a küzdelmet mindenképpen, de ha máskor is visszajövünk már nehezebb dolgunk lesz. A győzelem után Elena leül egy padra, hozzál neki inni az egyik közeli boltból. A boltosnál a három italt lehet venni. A legalsó válasz alatt is van egy láthatatlan "válasz", az a harmadik, álljatok rá és válasszátok ki. Időközben Elena átváltozik Milleniává. Jókor megint. Sétáljunk vele, mire Roan és Mareg érkezik. Roan szerint sürgősen a kastélyba kell jutnunk. Szaladj a közelben fekvő csónakhoz, amivel bejuthatsz. Roanról kiderül az igazság, ő Cyrum hercege. A csatornában toljuk el a ládákat. a piros karokkal lehet beindítani a malomkerekeket, amikkel a továbbjutást tudod biztosítani. Egy ilyen karral lehet kinyitni az ajtót, ami egy szobába visz. Ezt vizsgáld át jó alaposan, a játék jelezni fog egy helyet, ahol van egy titkos ajtó. Bent vagy a kastélyban! Jobbra fordulj és látogasd meg Menory-t, aki őriz egy titkos kaput. Ezután meg kell keresni a kastélyban a királyt azaz Roan apját. A beszélgetés után ments és néz vissza Menory-hoz. A kaput betörte valami! Egy nagyon hosszú labirintus vár rád. Nem különösebben bonyolult csak sokáig kell mászkálni benne. A csöveken mindig menj át, a piros kapcsolókat mindig nyomd meg. A mentőhely ezúttal a helyszín közepét jelzi. Utána még jó néhány csövön és kapcsolón kell átkelnünk, mire megtalálod a mentőhelyet, ami jelzi a végére értünk a labirintusnak. Bent megtaláljuk Valmar Karmát. Ahogy már azt megszokhattad több cél lesz rajta. Először a bal karját verd le, mert az gyógyítja a többi részét. Utána jöhetnek a kisebb célpontok, majd maga a test. A Book of Gales a jutalom, ha legyőzitek.

MELFICE ÉS VALMAR SZARVA

Ezután megismerkedünk Tioval a robottal, akit Mareg megment és nem engedi, hogy ott hagyják a többiek. Ezt a robot lányt szállta meg Valmar. Saját lelke és akarata nincs neki, mivel eddig a programját hajtotta végre. Most megmentőjét, Mareget tekinti mesterének és tőle várja a parancsot. Mareg azt mondja neki, hogy éljen szabadon, de ezt Tio nem érti. Hagyd itt a lányt és ments, majd kocogj a királyhoz. Itt van Melfice aki eddig a háterből irányította az eseményeket. Megszállta Valmar és ő irányítja. Miután végez a királlyal egy összecsapás jön ellene, de megnyerhetetlen, viszont arra jó hogy kiderüljön, Ryudo bátya borzalmasan erős, később még sok bosszúságot fog okozni. Csata közben megérkezik Tio, aki megment minket, Melfice pedig elmenekül. Ezután Roan átveszi a királyság vezetését és egy időre jó, ha elbúcsúztok tőle mert kiáll a csapatból. Ne féljetek nem maradunk sokáig hárman, a kastély kijáratánál Tio vár ránk, aki belép Roan helyére a csapatba. Nekem szimpatikusabb a robotlány, mint a "kis herceg" volt, szerintem erősebb is valamivel, és nagyon érdekes karakter tele szomorúsággal – ne felejtsétek felszerelni. Mareget tekinti még mindig mesterének. Azért áll be hozzánk, hogy minél többet megtudjon az emberi lélekről és szívről, mert neki nincsen ilyen. Nem is érti igazán az embereket. Keressük fel a szállodát és vacsorázzunk meg. Kérdezzünk ki mindenkit, jó pofa, hogy Skye meg Ryudo már megint keményen kóstolgatják egymást. Másnap sétálj a kikötőbe és beszélj a Kapitánnyal. Felszállunk a fedélzetre, mivel Melfice-t kell megtalálni. A fedélzeten ismét csevegj mindenkivel, de legfőképp a Kapitánnyal. Mivel Elena tengeri beteg lesz, kikötünk egy kisebb szigeten. Keress egy tágasabb helyet, ahol letáboroznak barátaink az éjszakára – bár furcsállják, hogy tele a sziget érdekes formájú kövekkel. Este Skye kérdezősködik, ám Ryudo elhesegeti a madarat. Keressd meg Elenát és romantikus jeleneteknek lehetünk tanúi. Reggel szörnytámadásra ébredünk, a kövekről ugyanis kiderül, hogy tojások és pont most keltek ki. Mészároljuk le őket. Apropó, itt végre kipróbálhatjátok Tio tudását! A dagály miatt az eddigi út le van zárva, ezért egy másikat kell választani, hogy visszajussunk a hajóra. A szokásos labirintusos rész jön sok-sok harccal fűszerezve. Emiatt eltart egy darabig, mire átvergődünk a helyen. A végén skorpió főellenséghez juthatunk. Ha legyőzitek őket megkapjátok a Soul Egget. Végre visszaértetek a hajóhoz így folytatódhat a kaland. A Kapitány segítségével átrepülünk a Granacliff-en és megérkezünk Ryudo szülővárosába, Garlanba. Elég ellenségesen fogadják őt a három évvel ezelőtt történtek miatt. Hogy mi történt, arról Ryudo nem beszél. Keressd meg Ryudo házát, ahol Gattával Ryudo régi barátjával láthatsz egy heves szópárbajt. Keressd fel a szállodát és térj aludni. Éjszaka Elenához titokban Skye érkezik, és inkognitóban elmeséli, mi történt Ryudo és Melfice között. A hosszú elbeszélésből kiderül, hogy Melfice-t megszállta Valmar Karma és megölte Ryudo szerelmét. Ezután egy csomó falubelit is leméészárolt. Melfice volt a város, sőt a világ legjobb kardforgatója, ezért szinte legyőzhetetlen. Mivel Ryudo bátya, ezért az itt lakók nem sokáig tűrték meg őt sem.

Másnap a Grail hegységbe kell ellátogatnunk, mert Melfice arra ment – ezt az üzenetet hozza Gatto. Felhívnám mindenki figyelmét, hogy jó alaposan fejlesszétek fel a csapatot, főleg Ryudot! Például a speciális támadásokat mindenképpen érdemes felfejleszteni. Vegyünk mindenkit gyógyító gyógyítást is! A hegységben egyszerűen lökjük mindig a köveket a helyükre, így biztosítva a tovahaladást. Lesz itt egy kisebb romos templom, menj be oda, nézz körül majd gyere ki. Kint járkálj egy kicsit és találkozol Melfice-szel. Ő arra kér kövesd, ezt tedd meg és ments. Egy rövid beszélgetés jön Ryudo és Melfice között, majd Ryudo szívszorító monológja után le kell számolni a gonosz bátyussal. Készüljetek arra, hogy a játék legkeményebb ütközete lesz ez! Melfice szinte legyőzhetetlen és iszonyú gyors. Három célpont van rajta. Először verjük le a Regeneratort róla, majd a kardot. Mindig gyógyíts egy emberrel. Mikor a kardja elpusztul bevadul és még erősebb varázslatokat csinál, próbálj minél több Criticalt bevinni a Cancel miatt, hogy ne tudjon támadni. Nagyon nehéz lesz. Ha mégis sikerül, Melfice halála előtt megjavul és újra a régi lesz egy rövid időre még mielőtt meghalna. A búcsúzáskor azonban Ryudot megszállja Valmar Szarva! Visszakerülünk a faluba, ahol Ryudo betegágyánál Millenia megpróbálja elszívni a Szarv erejét, de ezzel lényegében megölné Ryudo lelkét. Elkezdi a szokásos ceremóniát, de mivel nagyon megszerette a fiút ezért nem képes befejezni. Helyette inkább segít neki és Elena segítségével bezárja a Szarvat Ryudo lelkébe, így megmenekül hősünk.

KUTATÁS A GRANASABER UTÁN

Miután újra irányítunk ments, majd térj be a fogadóba az éjszakára, ha egy hosszabb tartalmas beszélgetést akarsz látni. A következő napon beszélj a Kapitánnyal, mivel keletre a Világ végéhez vezet az út. A tengerparthoz érkezünk, lépjünk be az erdőbe. A virágokat verd át, így hidat képezve átjuthatsz rajtuk. Az indákat használva hamar kitalálhatsz innen. Előtte azonban még Mareg tart arról előadást, hogy ez az otthona, amit Melfice lerombolt. A térképen Nanan faluba Mareg szülőfalujába menj. Keressd meg az Eldert és beszélj vele. A rövid csevegés után egy kis épületbe kell bemennie Ryudonak és Elenának. Lepottyantanak bennünket egy szakadékba, ahol olvasd el a táblát. Indulj el jobbra be az ajtón. Egy újabb aljáték jön. A feladat összeszedni a magokat. A képernyő jobb alsó részében láthatjuk, mennyit kell összegyűjteni. Az irány gombokkal lehet mozogni, az A-val magot felvenni. Vigyázz a lehulló rózsaszín kövekre, mert ha fejen talál, nem tudsz mozogni! Miután végeztél, menj a táblához, majd előre. Miután leestél elől lesz a kijárat. Ide még többször vissza lehet jönni, és egyre több magot össze kell szedni. Mikor végzünk mindig kapunk valami cuccot. Indulj el sokszor! Utoljára 20 magot kell felkapkodni, ha ez sikerül, megkapod a Book of Wart. Elenával a csapatban látogasd meg az Eldert. Elena előadja gyönyörű énekét (tényleg tudtátok, hogy a játékban a dalok portugálul vannak, szerintem egyébként csodásak). A beszélgetések után a falubeliek is előadnak egy szintén szép dalt, eközben Elenával menj a Nanan Springhez. A tónál megjelenik Millenia aki féltékeny lesz a lányra. Ryudoval keressd meg Milleniát a tónál, mivel nem lesz ott próbálj távozni, de a kijárat előtt megjelenik. Lassan kialakul egy szerelmi háromszög Millenia, Ryudo és Elena között. Szerencsés fickó! Az éjszaka után reggel, mehetünk Ghoss Forestbe. Hatolj át a trutyin, meg az erdőn. Néhány gombát is fel kell aprítani, hogy tovább mehess. Hamarosan The Great Rifthez jutsz. Ez egy köves sziklás kanyon. El kell lökni az útból a köveket, és vigyázni kell a lehulló platformokra. A vége felé két oldalról kell két darab sziklát a helyére lökni, így lent megnyílik az út. A mentőhelynél ments, majd a forgószél kezdetéhez érsz egy csomó Tiohoz hasonló roncs robottal. Bemenni nem lehet a szél miatt. Tio javaslatára keresgélj egy kicsit, és hamarosan megtalálod a Deamon Law bejáratát. Bent egy főellenségbe botlunk, szokás szerint kezd a kisebbek kiirtásával. A győzelem után ments egyet és egy újabb feladat jön. Meg kell találni három kapcsolót. Egyik balra, a másik jobbra, az utolsó középen van. Az ajtó mögött, amit kinyitottál, két újabb bestia vár rád. Ezek sem túl nehezek, mindent bele. Ha győzöl, megkapod a Star Egg-et. Menj vissza a mentőhelyhez és tápold fel magad, no és ments is! Folytathatod az utat előre. Egy Tiohoz hasonló robothoz jutunk, ami megpróbál parancsolni barátunknak, ám szerencsére sikertelenül. Miután nem sikerül Tiot ellenünk fordítania, meg kell szabadulnunk tőle. Nem igazán nehéz küzdelem lesz ez, csak elég sokáig fog tartani. Ha megvagy ezzel is, baktass fel a lépcsőn és törd szét az irányítópanelt. Ments és hagyd a helyet. Kint ott lesz végre az eltűnt forgószél mögött a Granasaber. Hatalmas egy kard! Igen ám, de megérkezik Selene is a lovagjaival és hamarosan meglepő fordulatnak lehetünk tanúi. Selene feléleszti Valmar Testét, egy emberáldozattal. Ezek szerint Selene is Valmar szolgája? Mindenesetre Valmar Teste feléled és elindul.

VALMAR TESTE

Megérkezik Millenia és elvisz minket a Testbe. Pakold fel Milleniát és kezd el feltérképezni a Testet. A szokásos labirintus sok harccal. Az akadályokat kapcsolókkal kell eltüntetni. A szívben szintén a kapcsolókkal tudunk mozogni. A végén ments, mert jön a főellenség Valmar Teste. Három darabból áll szokás szerint. Először a karokat érdemes felszeletelni aztán a többi részét is. Melfice után nem egy nehéz ellenfél, de sokáig kell aprítani. Érdemes már kifejleszteni Ryudonak a Sky Dragon Slash támadást!

A HALOTT ISTEN

A győzelem után elhagyjuk a Testet. Tio beindítja a Granasabert, amiről kiderül, hogy egy nagy repülő! Millenia és Elena között újra veszekedés tör ki, és közben eljön, amitől mindenki tartott: A Sötétség Napja, azaz Valmar Holdja eltakarja a Napot. Úgy néz ki Valmar megállíthatatlanul megszületik. Megérkezünk St. Heim-be. Ments a fogadóban és indulj a templomba. Selene Katedrális Lovagjai megvadultak és elkezdik leméészárolni az embereket a városban. Néhány ilyen lovagot le kell vágni, hogy tovább mehess. Tio kideríti, hogy ezek nem is emberek! Oh majd elfelejtettem Elenát szereljétek fel cuccokkal, mert most változott vissza Milleniából, tehát nincs nála szinte semmi! A templomnál Selene vár ránk, aki szemmel láthatólag megőrült. Ennek oka, hogy megszállta Valmar Szíve! Némi beszélgetés után, mint a terminátor összeolvad a lovagjaival és létrehozza Valmar Szívét. Először kaszabold le a karjait, aztán szabadulj meg ettől a gusztustalanságtól. A gyógyítás a kulcs a csata megnyeréséhez! Miután elintézted, nem Millenia, hanem Elena szívja el a Szív erejét. Ekkor Elena rájön, hogy Zera azért, küldte a kalandokba, hogy összegyűjtse Valmar darabjait, majd ha ez megvan feláldozzák, így zárva el Valmar újjászületésének lehetőségét. Egyetlen darab hiányzik még, a Szarv, ami viszont Ryudoba van bezárva. Kövesd a megrémült lányt. A teremben megtalálod a haldokló Orot. Mögötte találod Zera székét, a mögött pedig egy ajtót. Kövesd Zerát, aki felvilágosít az igazságról. Készüljetek egy megrázó fordulatra a történetben! A hosszú filmből kiderül, hogy ezer évvel ezelőtt nem Granas nyerte meg a háborút, hanem Valmar! Granas nagyon erős volt és boldogságot hozott a világra. Ekkor jelent meg Valmar. Kettőjük csatája következtében Granas meghalt! Már a játék eleje óta azon gondolkoztam, ha olyan nagy hatalmú Granas, akkor miért nem jön elő ebben a kritikus pillanatban és kezdi el a harcot Valmar ellen. Hát ezért, mert egyszerűen meghalt már nagyon régen! Valmar sem úszta meg az összecsapást, mert a darabokra szakadt, ám ő legalább életben maradt. A meglepő fordulat után Zera is begolyózik és elrabolja Elenát és elviszi őt Valmar Holdjára. Zera is Valmart szolgálja!

KETTŐS VÉGZET

Ments és sétálj vissza a Granasaberhez, amivel a Valmar Holdra utazunk! A Hold három részből fog állni. Hosszú járkálás és sok harc jellemzi, de könnyen tovább lehet jutni. Az egyik helyen a jobb és a bal oldalon is gömbökből lehet utat képezni középen. Vágd el a köteleket, hogy tovább tudj menni. A rózsaszín gombokkal akadályokat lehet eltüntetni, ezzel a harmadik részben találkoztok. A nagy lyuk előtt ments!! Bent egy igen kemény ellenféllel kell megküzdeni, amin rekord mennyiségű célpont lesz, összesen hét darab! A kicsiket intézzétek el a Sky Dragon Slash-sel, ami mindent sebez. A kicsiket egyébként úgyis feléleszti a nagyobb szörny, tehát azokat ne támadjuk, csak mindenkire ható varázslatokkal. Nem különösebben nehéz ellenfél (sokáig tart a harc), de azért gyógyítsatok sokat. Egy film bejátszás jön, melyben Valmar megszületik. Közben Zera felfedi valódi tervét, létre akarja hozni a tökéletes istent, Valmart. Persze magát is egyesíteni akarja Valmarral, így ő lehet a mindenható mindenkinek parancsoló. Elenát bezárja és Milleniát is elkapja, majd elkezdi kiszívni az erejét. A lány utolsó erejéből még megmenti Elenát és a többieket, aztán Zera végleg végez vörös barátnőnkkel. Zera elégedett hisz azt hiszi, megszerezte Valmar minden részét, csak egy hiányzik a Szarv, ami ugye Ryudoba van bezárva. Igaz ezzel nem foglalkozik. A kijárathoz teleportálunk mindeközben. Vigyázz, mert nem lehet menteni! Gyógyíts és töltsd fel embereidet MP-vel, SP-vel, HP-val, no és pakold fel Elenát cuccokkal! Kifelé menet lesz néhány pehelysúlyú főellenség. Vigyázzatok velük, mert régen mentettetek. Mielőtt kijutnának hőseink egy hatalmas szörnysereg érkezik. Mareg feltartóztatja őket, ám nem képes sokáig ellenállni és hamarosan elvérzik a csatamezőn, miközben a többiek elmenekülnek. Újabb megható jelenetet láthatunk. Ej ha, 10 perc alatt két főszereplő is meghalt, ennek így nem lesz jó vége!

KÖZEL A VILÁGVÉGE!

Miközben a Granasaber utolsó energiájával visszamegy a Földre, a bolygót megtámadja Valmar serege. Cyrum közelében landolunk, amit ostrom alatt tartanak a szörnyek. Indulj a városba. Első utunk a fogadóba vezessen, ahol mentsetek végre egyet. Sétálj a kastélyhoz, ahol Roan és testőrsége harcol. Roan visszaáll a csapatba, így végre újra négyen leszünk. A kis fiú szerintem megerősödött, legalábbis a Dragon Rise támadása meglepően jó, 3 ezer felett is tud sebezni! Hosszabb beszélgetés jön. Indulj ki a városból mire Ryudoval történik valami. Valmar Holdja megtalálja a főhőst. Két szörny érkezik, vágd le őket. Ments és szerelkezz fel.

Két lehetséges dolgot lehet most tenni. Folytatjuk a történetet, vagy megoldunk egy titkos dolgot. Az utóbbit javaslom, mert ha most nem csináljátok meg később már nem is lehet. Tehát vedd az irányt Raul Hillsbe. Itt volt egy romos városrész. Most különlegesen erős ördögök garázdálkodnak erre. Vigyázzatok ezekre, mert ha megcsinálják a BA-BOOM támadást az 4 ezret sebez embereinkre! Egyébként ennél a romos helynél a kiemelkedő beton darab tetején (létrával lehet felmászni) lehet találni egy Mana Egget a Fairy Egget. Ha ez megvan folytathatjátok a sztorit. Menj vissza Cyrumtól délre, ahol lezuhant a Granasaber. Van itt valahol egy épület (Mauzoleum), amibe be lehet menni. Tio Roan medáljával kinyit egy ajtót. Beléphetünk a Brithplace of the Gods nevű helyre. Ha minden igaz itt találunk néhány hasznos dolgot Valmar legyőzéséhez. A feladat megtalálni három kapcsolót. Először a kéket, aztán a sárgát, végül a pirosat. Na ha ezzel megvagy menj vissza a sárgához és kapcsold ki! Így a lifttel egy újabb helyszínre juthatunk. Még mielőtt tovább mennél oldj meg még néhány érdekes dolgot. Mindjárt itt van a tükrök szerepe, amit helyesen beállítva és a közelben lévő lézeres kilövőket használva extra cuccokhoz juthatunk. Például így lehet megszerezni a Book of Sages-et és a Dragon Egget. Ez utóbbi a játék legjobb Mana Tojása, ne hagyd ott! Ha készen vagy végeztetek a kapcsolókkal abban a sorrendben, amit írtam és menjetek le a lifttel. Mentsetek és nem sokára ott a kijárat. Egy hosszú film és sok beszélgetés következik! Elmóval is megismerkedhetünk és sokat megtudhatunk Valmarról és Granasról. Utána állj középre. Elena elbúcsúzik és Ryudo lezuhan, ám Skye elkíséri. Ryudonak az a feladata, hogy ellenálljon Valmar kísértésének. Ha Ryudo szíve elég erős megmenekülhet. A lobogó tüzeknél mindenhol a kettes választ add meg. Menj tovább a fénybe. Ryudo megbukik és átváltozik Valmar Szarvává. Elena énekére azonban Ryudo emberi énje megerősödik és Skye segítségével kijut innen. Mikor visszatér nála lesz a Granasaber kisebb, ám erősebb változata és megtámadja vele Valmart.

VALMAR BELÜLRŐL

Középen megjelenik egy teleport, ezzel mehetünk Valmarba. Előtte a közelben álldogáló emberektől vegyünk annyi Potion of Azure-t, amennyit csak tudunk! Szerelkezz fel fegyverekből, és minden cuccból. Ha megvagy mehetsz Valmarba. Valmar belülről három részből fog állni. Egyik sem nehéz csak ne forgassd sokat a kamerát, mert megkavarodhatsz. Vigyázz a zöld kaktuszhoz hasonló ágakra! A földön találtok gombokat, azokat megnyomva lehet továbbállni. A harmadik rész végén mentsetek, mert jön a harc Valmar és a vele egyesült Zera ellen! A játék leghosszabb és legidegesítőbb harca lesz ez. A jobb (right) fejével kezdjétek a kiirtását, mert az begyógyítja a többi részét. Összesen négy darabból áll a szörny. Úgy 1 órán keresztül fog tartani az összecsapás. Mindig gyógyíts valakivel, használd a Potion of Azure-t (ugye vettetek?), mert az 1500-at gyógyít mindenkire. Használd Elena Droplets of Life varázslatát is, ami amellett, hogy begyógyít, még az ÖSSZES káros tulajdonságot is eltünteti, beleértve a teljesítménycsökkentőket is. Inkább csak sokáig tart, mint nehéz ez a csata. A fejek után gyilkold le a testét is. A dolog után Zera megidézi Milleniát, ám Elena szerint ez nem az igazi Millenia! Meg kell vele is küzdeni, de az előző csata után ez már könnyebb lesz! Sokat gyógyítsatok, ha baj van! Ezután Elena feléleszti az igazi Milleniát. Lépj középre és egy újabb helyre kerülsz. Hárman megyünk tovább, mert Tio és Roan nem tud jönni. Adj cuccokat Milleniának. Tényleg, most van először Millenia és Elena együtt a csapatban! Gömbökről gömbökre menj tovább, összesen három főellenséget kell eltenni láb alól, mindegyik után menj vissza és ments. A harmadik ellen ne használj varázslatot, mert nem sebzik. Ezek a szörnyek egyébként Valmar részei, a taktika ugyanaz ellenük, mint korábban. Nem olyan nehezek csak gyógyíts és használd a legjobb támadásokat. A harmadik után ments, mert jön Zera. Átváltozik lepkévé és abban a reményben, hogy legyőzve minket megmutatja, mit tud egy igazi isten, megtámad. A többi csata után ez már nem annyira nehéz, mert csak egy cél van rajta. A gyógyítás itt is fontos, meg a jó támadások is hatékonyan működnek. Egy jó 30 perces küzdelem után eltakaríthatjuk Zerát is. Mutassuk meg neki, hogy ő nem egy isten, hanem egy ember! Ha ez is megvan jön a megnyerés, mely vegyesen film és játék! Ebben még lehet többször is Roant irányítani, de itt már rátok bízom, hova kell menni és kivel kell beszélni! Hát a végére értünk, egész jó volt, csak lehetett volna hosszabb, mint ez a 30 óra. No mindegy, azért remélem lesz folytatás!

Veres Miki

Ti milyen játékot asszociálnátok ahhoz a címhez, hogy Surf Rocket Racer? Mert én bizony nagy boldogan hoztam haza a CD-t, és kíváncsian vártam, hogy milyen is lesz életem első szörfös játéka. Aztán egy kicsit lefagyott a mosoly az arcomról, amikor kiderült, hogy ez egy jet ski-s program. Háát mit mondjak, nem rendelkezem valami nagy jet ski-s múlttal. Néhányszor nyúztam már "ülős" jet-et hazai vizeken, és egyszer egy I betűvel kezdődő szigeten. (Tudjátok, ahová komppal lehet átmenni Valenciából.) Volt szerencsém "álló" vízi robogóhoz is rövid ideig, és végül is egész jól ment a dolog, az első nagyobb hullámig, utána pedig mindenki már csak kereste a – hullámat. (Micsoda szóvicceket tudok!) Vagy miket is beszélek. Még, hogy én nem rendelkezem jet ski-s múlttal? Hiszen az egyik első darabja volt a gyűjteményemnek a Wave Race 64 – Nintendo 64-en. Higgyétek le nekem, hogy nagyon jó kis stuff volt az, és mind a mai napig megállja a helyét – pedig 1996-os fejlesztés, azaz már öt éves! – még egy Dreamcast-os játékkal szemben is. Egyébként valószínű, hogy a fejlesztő brigád némely tagjai is kultiválhatják a WR 64-et, mert rengeteg mindenben hasonlít a játék a nagy elődhöz. Intró az nincs, van viszont rengeteg töltés a menüképernyőkön, amitől meg lehet őszülni. A legelső opciónál bajnokságot kezdhetünk, ilyenből háromféle van. Az egycsillagosnál elég csupán, ha harmadikak vagyunk, hogy továbbléphessünk a kétcsillagosra, ott viszont már minimum az összes versenyen a második helyre kell magunkat kvalifikálnunk, hogy az utolsó versenysorozatba felkerüljünk. Lehet szereplőt választani, hogy megkönnyítsék a helyzetünket, különböző tulajdonságaik vannak (sebesség, irányíthatóság stb.), sőt egy rövidértékelést is olvashatunk róluk. Persze annyira nincs köztük nagy differencia, hogy valamelyikükkel simán végigverhessük az egész mezőnyt. Hatan állunk a rajthoz, de mégsem a többiek lesznek a legnagyobb ellenfeleink, hanem az idő. Hát igen, sajnos minden pályán vannak ellenőrzési pontok, és ha nem érjük el őket időben, mehetünk a víz alá száradni. Nem lenne semmi gond ezzel az időszámolgatással – a játéktermekben. Itthon az ágyamon elterülve azonban szeretek felszabadultan, önfeledten versenyezni, és nem azon izgulni, hogy időben beérek-e a célba vagy sem? Ez pont az ellenfelek elleni küzdelmet öli meg. Mondok egy példát. Fél kör óta vezetek, és 1, azaz egy méterrel a következő check point előtt fogy el az időm és ezzel számomra vége is a versenynek – mert a gép olyannyira szigorú, hogy akkor sem enged tovább, ha véletlenül a lendületünk még átvinne a kapun. És akkor ettől az ember ne robbanjon szét. Csak akkor arra lennék kíváncsi, az ellenfeleim, akiket jó pár másodperccel vertem, hogy a fenébe érnek mindig be az időlimit alatt? Vagy csak a gyenge AI próbálták ezzel a húzással leplezni a készítők? Mert-hogy az ellenfeleink igencsak kiszámíthatatlanok, irreális sebességgel húznak el mellettünk, máskor meg állandóan nekimennek a falaknak, de arra azért van energiájuk, hogy fél méterrel a cél előtt bevágódjanak elénk. Elmaradtak a WR 64 sajátos színes bójái is, itt szabadon száguldozhatunk bármerre, és bizony a nehezebb bajnokságokban a rövidítések nélkül szinte esélytelenek is vagyunk. A következő játéklehetőség a Trick and Techniques. Mindenféle trükköket kell végrehajtanunk, az egyszerű ugratástól kezdve egészen a bonyolult karikákon való átugrálgatásig. A mutatvány nehézségét itt is csillagok jelzik. A Hazards and Obstacles-ben szintén időre kell végigmenni a pályákon, viszont közben a bójákat is szét kell ütnünk. A különböző színűekért más-más pontszám jár. A szint csak akkor van kész, ha a ponthatárt is teljesítjük. Azt meg sem kell említenem, hogy itt sem a bójákon fog múlni a győzelem. Van még idő elleni küzdelem – a körrekordokat döntögethetjük – és többjátékos mód is. A beállítások elég szegényesek, és külön opcióban nézhetjük meg az eredményeinket is. Képileg egész rendben van a program, a pályák szép nagyok, sok poligont mozgat a gép, miközben a víz hullámzását is számolnia kell, de ez talán elvárható egy 128 bites gépnél. Némelyik helyszín nagyon tetszetősen van megtervezve, még ha a valósághoz köze sincs, ilyen például a New York-i, a római viszont nagyon giccses. Az olyan részekről pedig, mint amikor a Niagara vízesésről ugrunk a mélybe, talán nem kéne sokat filóznunk. Azért nem ennyire vészes a helyzet. Az igazság az, hogy a SRR a műfajában egy nagyon jó játék, csak van nála egy jobb is. Mert idővel bele lehet jönni az irányításba, lehet versenyt nyerni, trükközgetni, szelni a hullámokat, mint a kardszárnyú delfin. Van itt elég pálya – sőt, mindegyiken több útvonal – meg elég feladat. A vizet is elég jól sikerült eltalálniuk, csak ritkán éreztem azt, hogy ez most inkább uszodai "művíz", mit egy folyó. Szóval összességében ez egy jó játék, még ha néhány paraméter közepesre is sikeredett. Közületek, aki voltak már igazi kikötőben, azok tudják milyen párás, sós, nehéz ott a levegő. Amikor a WR 64-gyel játszom, szinte az orromban érzem ezt a szagot, majdhogynem kifröccsen a víz a TV-ből. Na, ez hiányzik ebből a játékból. Még egyszer kihangsúlyoznám, ennek ellenére ez egy jó játék, ezért nem is értékelem nagyon le.

CSIPI M LEE







TŰZÖN, DE LEGINKÁBB VÍZEN ÁT





SURF ROCKET RACERS

CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ÖT ÉV UTÁN VÉGRE RÁSZÁNTA MAGÁT VALAKI EGY JET SKI-S JÁTÉKRA

× NEM LETT BELŐLE TRÓNFOSZTÁS

8 pont

Mielőtt a játékról írnék, engedjetek meg egy magánjellegű, közérdekű üzenetet. Bár ez személyre szabott, minden hasonló esetben alkalmazzátok!

Kedves Marika néni!
Tessék már végre visszaadni a Németh Sanyinak a Konzolt, amit el tetszett venni tőle hónapokkal ezelőtt!!! Hát ezért dolgozunk itt ilyen nagy szívvel?!? Ha nem jut el az ige a diákokhoz, nekünk is felesleges itt gépelgetnünk napokig! Hát hol itt a sajtószabadság?! Táncsics forog a sírjában!
A Sanyi meg megígéri, hogy többet nem olvas az órán /...csak néha, ha nagyon unalmas tetszik lenni, bár én ezt kizártnak tartom... :) /
Köszönettel és tisztelettel,
Adam (576 Konzol újságíró/tesztelő)



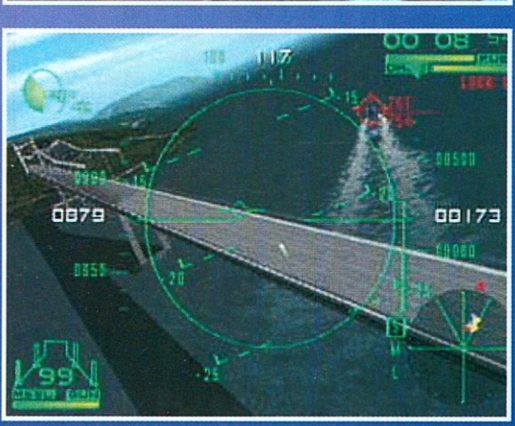
Na, bocsi, most már tényleg a játék következik:
A múlt hónapban már volt szerencsénk megnézni egy repülőgépes játékot. Abban az írásban, már kifejtettem rövid álláspontomat a konzolos repülőgépes progikról. Az Airforce Delta szinte tökéletes példa arra a játéktípusra, amiről próbáltam a márciusi számban irogatni. A játék tulajdonképpen egy repülőgép szimulátor, ami azoknak készült, akik egyszerűen lusták a "normál" szimulátorok technikai irányításának a megtanulásához.
Nem kell mindenféle bonyolult műszert nézni, viszont minimális aerodinamikai ismereteket igényel a játék. Szinte mindvégig egyszemélyes küldetéseket kell végrehajtanunk, a világ minden pontján. A sikeres küldetésekért pénzt kapunk, amiért viszont repülőgépeket tudunk venni.
Persze nem egyből a legjobbat, lassan haladva előre egyre jobb és gyorsabb gépeket vehetünk majd, persze már most szólnék: nem feltétlenül a gyorsaság számít!
Az első gépünk az F-5E Tiger II-es lesz, ami egy remek kis repülő, függetlenül attól, hogy sem erő tekintetében, sem mozgékonyságban nem igazán versenyképes. Viszont ezen is van hőkövető rakétánk, így a megszokott módon bemérjük az ellenfeleket és amikor piros a célpont, lövünk. Pontosabban, útjára eresztjük az egyik rakétát. Most hangsúlyoznám, hogy egy radarral befogott ellenfél, bőven ki tudja cselezni a rakétáinkat, így ne higgyétek, hogy a bemért repülők már le is vannak lőve.
Idővel lesznek olyan ellenfelek, akik kifejezetten sportot űznek abból, hogy egyenesen szemberepülnek velünk, így effektív lehetetlenné téve a bemérésüket és kilövésüket. Nem lesz könnyű, de tartsatok ki. Ilyen esetekben kell például használni a jól bevált gépfegyvert. Merthogy van az is, és ha már a gép irányíthatóságánál tartunk, legyünk pontosak, írjunk le minden funkciót a kontrolleren (nyugi...nincs olyan sok)
Az alsó gombokkal (melyek a mutatóujjatoknál vannak) tudunk gyorsítani és lassítani. Ezt a képernyő bal felső sarkában látjátok majd százalékban. Fontos, hogy ezt is megfelelően használjátok. Sok olyan küldetés lesz, amiben a sebességgel kell játszadoznunk mindvégig. Van például olyan akció, ami időre megy és meg kell akadályoznotok, hogy az ellenséges gépek elérjék az országhatárt. Itt kritikus a sebesség használata. Tudjátok mit? Nem is írok tovább az irányíthatóságról, nem jut hely másra. Ennyi volt a komoly ismertetőm.
Egy kicsit még visszatérnék a választható repülőgépekre, már csak azért is, mert szerves részét alkotják a játszhatóságnak, ami bizony nagyon jó. Talán a legfontosabb pozitívum a programban és mindenképp dicséretet érdemlő tulajdonság, hogy tényleg érezni a gépek közti különbséget. Akár F-15-ös, akár F-16-os vagy lopakodó gépet vezetünk, mindenképp érezhető és irányítható a gépek viselkedése. A játék könnyen irányítható, de nem könnyű. A küldetések a legszélesebb létező skálán mozognak, ami a másik nagy pozitívuma a programnak.
Itt aztán nem fogjuk megunni a küldetéseket, mert mindegyik alapjaiban más, mint egy konzoljátéktól ezt eddig megszokhattunk. Persze vannak egyszerű légi csaták is dögivel, de bőven akad flottabombázás, kísérés, útvonal biztosítás, bázisfelderítés, határőrködés és még sorolhatnám a küldetésfajtákat.
Ráadásul a még jobb és még könnyebb játszhatóság érdekében a vadászgépeink fejenként 60 (!) rakétával rendelkeznek. Akinek ez nem elég, az nem is érdemel előrelépést. Ha már itt tartunk, felhívnám a figyelmeteket egy másik érdekességre: a programban nem az életünket veszítjük el, hanem a repülőgépeinket. Ha meghalunk elvész az éppen használt gépünk, így vissza kell mennünk a hangárba és átülni egy újba. Ha nincs, akkor venni kell egyet. Ha pénzünk sincs, akkor pápá, vége a játéknak.
Az, hogy lelőnek titeket, valószínűtlen, de lehetséges. Ettől függetlenül nem jellemző, hogy leszednek. Viszont, nekimenni a falnak vagy egy másik repülőgépnek, nem is beszélve az olajfúró tornyokról...hát...az bőven megesik, szóval, vigyázzatok és ne mindig a legdrágább és legnagyobb gépekkel repkedjetek.
Például, az olyan küldetésekben, melyen szurdokon és hegyoldalakban zajlanak, ne a legnagyobb madárkát vezessétek.
A program kizárólagos hibája a grafikánál jelentkezik. Sajnos az engine nem használja ki a DC tudását. A frame-ek is akadoznak néha. Különösen jól kijön ez a hiba, azoknál a küldetéseknél, ahol közel kell repülnünk a hegyekhez vagy alacsonyan a föld vagy víz fölött. Ha 1400 km/óra sebességgel repülünk, akkor repeszteni kéne a textúráknak, de sajnos nem érezni a sebességet sehol.
Van azért grafikai pozitívum is bőven, például az ismétléseknél a pilóta látható feje. Apró megoldás, de jó és látványos. Aztán itt van a HUD is. Ez a Heads Up Display, ami a képernyőn mutatja a magasságot, sebességet és célzóként is működik. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy egy játéktermi-típusú játékról beszélünk, a HUD pedig szigorúan szimulátor kellék. Szóval, jól el van mosva a határ a két stílus között és végre nem lettek a küldetések ennek az áldozatai. Merem állítani, hogy lesznek emberek, akik ennek a játéknak köszönhetően kezdik majd próbálgatni a szimulátorokat.
A hangokról talán annyit érdemes szólni, hogy semmi különlegeset nem hallottam, nem rossz, de nem is feltűnően jó a játék audio része, de ez legyen a legnagyobb probléma.
Végső konklúzióként azt tudom mondani, hogy egy baromi jó kis játék lett ez az Airforce Delta. Minden benne van, ami egy jó szimulátorhoz kell és mégsem szimulátor. Minden benne van, ami egy jó játéktermi, lövöldözős programhoz kell, de mégsem játéktermi program. Akkor mi?! Ezt már nektek kell eldönteni, én csak ajánlani tudom a játékot, mert megéri és tényleg színvonalas napokat lehet elrepkedni vele. Repülésőrülteknek, pedig egyenesen kötelező!

Adam

KIFORDÍTOM-BEFORDÍTOM, TALÁN SZIMULÁTOR LESZ BELŐLE?!







AIRFORCE DELTA

KONAMI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VIBRATION PACK
VISUAL MEMORY

✓ JÁTÉKTERMI SZIMULÁTOR, NAGYON JÁTSZHATÓ
× KICSIT LASSÚ, NEM ÉREZNI A SEBESSÉGET

8.5 pont

Martin épp a tesztelésre váró játékok hadát mutogatta, mikor megláttam a nevet, amely sohasem kerüli el figyelmemet. Egy olyan játék címe, mellyel napokat vagyok képes megállás nélkül játszani, egy olyan figura neve, akinek a posztereivel ki van tapétázva a szobám, az a játék, melynek kedvéért újra vennék egy Megadrive-ot. Igen nem másról van szó, mint a verhetetlen Sonic-ról, aki már évekkel ezelőtt elég erőteljesen megosztotta a rajongótáborát, voltak szerelmesei és utálói. Gondolom a bevezetőből kiderült, hogy én az előbbiek csoportjába tarozom, végigjátszottam az összes Sonic játékot, amit csak meg tudtam szerezni, sőt még az extra ráadásokat, így a Spinballt is. Képzelhetitek milyen állat módjára vetettem rá magam a Sonic név láttán a Shuffle CD-jére. Hihetetlenül kíváncsi voltam, vajon mit sikerült csinálnia a Segának mostanság, a nagy rohanások és kapkodások közepette. A Dreamcast-ra elsőként érkezett Sonic Adventure is elnyerte tetszésemet, de sajnos ezt csak az ugrálós részekre mondhatom, mivel a kaland elemekkel és a céltalan bolyongással teljesen tönkretették a Sonic feelinget. Reménykedtem, hogy a Shuffle személyében Sonic újra visszatér önmagához, ha nem is egy klasszikus ugrálgatásban, de képes lesz megmutatni a Dreamcast játékosoknak is, hogy mi mindenre képes.

ROBOTNIK KÁRTYÁI

Sajnálom, hogy egy ilyen lendületes és lelkes kezdés után, ilyen hamar le kell, hogy lombozzam a kedélyeket, de muszáj elmondanom, hogy hatalmasat csalódtam a játékban. Az is lehet, hogy túl nagy elvárásokkal állítottam szembe a játékot, de szerintem ebben az esetben ez teljesen érthető. Nemcsak, mint Sonic játék nem felelt meg, de még egy átlagos Shuffle, kártyás-táblás játékhoz képest is elég gyengén teljesítet. Még mielőtt teljesen a földbe ásnám az egészet, lássuk, hogy miért lett ennyire keserű a véleményem és szinte mindenkinek a szerkesztőségben, amikor meglátták.

Betesszük a lemezt a gépbe, és megnézzük az intrót, ami mellesleg elég kedvesre sikeredett. Keverték benne a kézzel rajzolt figurákat és a renderelt háttereket, tényleg pofásan néz ki. Miután ez megvolt, a menübe kerülünk, ahol többfajta játékkezdési lehetőséget kapunk. Ajánlom mindenki figyelmébe a tutorial pontot, mert a szabályok és a kártyák ismerete nélkül nem biztos, hogy elsőre rájövünk a lényegre. Egy tündérke lesz a mi mesterünk, elmond mindent, amit kell, varázsolgat egy sort, megmutatja, ami fontos, aztán mehetünk is a bevetésre. A Sonic Room menüpont kiválasztásával mily meglepő, Sonic szobájába kerülünk. Itt nézelődhetünk, elolvashatunk mindenféle statisztikát, stb. A lényeges részek a Versus Mode és a Story mode-nál kezdődnek. Az első egy többjátékos küzdelemre ad lehetőséget, akár haverjaink, akár gép irányította karakterek ellen. Kiválasztjuk a pályát, az emberünket, a megszerezendő emeraldok számát és kezdődhet is a verseny.

TÁRSASJÁTÉK SONIC MÓDRA



Eligazodni a pályákon egy külön művészet, de erről majd később. Lássuk a játék főattrakcióját a Story mode-ot. Miután rákönyökölünk, egy animáció kezdődik, amely szinte már az örökkévalóságig tart. A szereplők az összes buborék szövegét kimondják, de bár ne tennék. Olyan idegesítő a hangjuk, hogy falra mászik tőlük az ember. Leginkább Tails hangja volt kiborító, olyan, mint egy öt éves dedós. Szóval csak ülünk és hallgatjuk a sok badarságot, amit összehordanak, össze-vissza repkednek a dimenziókban és a tündérke, a maga nyávogó hangján meg folyamatosan meséli, az egyébként teljesen értelmetlen, bárgyú történetet. Amikor már nem bírjuk tovább próbáljuk elnyomni, hogy a pályára kerülhessünk végre. Nekem nem sikerült, ugyanis elaludtam közben. Erre tetőzik még az iszonyatos töltésidő. Ilyen mértékű várakozásra egyetlen Dreamcast játékban sem volt még példa. Valami felháborító, hogy mi a francot tölt azon a pár rajzolt figurán, pici pályán és nyamvadt zenén. Ha még ébren maradtunk, már kezünkbe is vehetjük az irányítást.

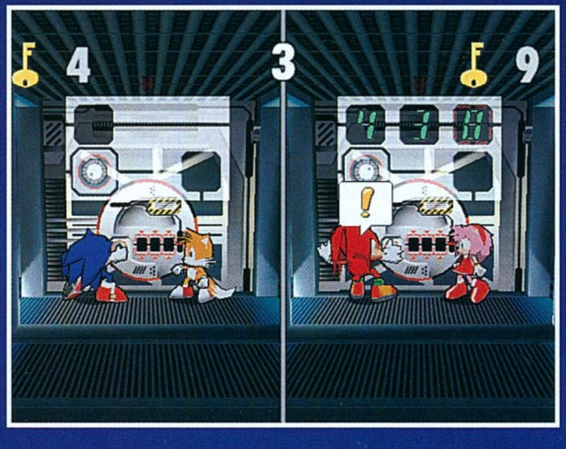
A játék lényege a kártyákban rejlik. Minden embernek vannak kártyái, melyek különböző számokat és jeleket tartalmaznak. A számok a lépéseink számát jelentik, melyeket kötelesek vagyunk lelépni. Természetesen nem látjuk a kártya másik oldalát, amikor kiválasztjuk, tehát olyan mintha dobókockával dobtunk volna, többnyire a szerencsénken múlik a végeredmény. A kártyák között találunk még "S" jelűt és Robotnikosat is. Az "S"-el különféle extrák hozhatók be, például ellophatjuk vele más játékos cuccait. A teljes funkció listáról pontos felvilágosítást ad a tutorial menüpont. Ott van még a Robotnik kártya, amely használatától a tündérke roppantul meg akar óvni. Engem persze nem vert át, az volt az első, amit kipróbáltam. Sajnos igaza volt, tényleg borzalmas dolog történt. Megjelent egy szerencsekerék, melyet megpörgetve a rossz és a még rosszabb közül nyerhettem egyet. Jött Robotnik és ellopta az összes gyűrűmet. A pályát enyhén dőlve, térben látjuk, a helyszínek pedig már jól ismertek lehetnek a Sonic Adventure-ből, vonaton, tengerparton, városban játszódnak. Úgy néznek ki, mint egy társasjáték, mezőkön kell lépkedni és minden mező jelent valamit. Van ami például gyűrűket ad, van ami elvesz, van ami teleportál és van ami mini játékba repít minket. Ilyenkor mint a négyen (Sonic, Tails, Knuckles, Amy) egy kis arcade játékba kerülünk, ahol a lényeg minél többször keresztbetenni a másoknak. Van olyan, hogy egy emelvényen állunk és hordókat meg tekegolyókat kell ledobálnunk, hogy a többiek ne juthassanak fel a létrán. Ezek többnyire ügyességi részek, gondolkodást nem igényelnek, de minden mini játék előtt elolvashatjuk a játékszabályokat, illetve a folyamatosan változó kezelést. Ha nyertünk, vagy vesztettünk, visszakerülünk a játéktáblára. Az egész játék győztese az, aki a legtöbb gyűrűt, emeraldot, kristályt, stb. szedi össze. Ha egy ellenféllel kerülünk össze a játék során, tehát egy mezőre lépünk vele, akkor meg kell küzdenünk. Ez úgy történik, mint a Dragon Ball SNES-es változatában, tehát kártyák húzogatásával, pontokkal üthetjük ki a másikat. Ilyenkor természetesen a hősök valóban küzdenek, tehát valamennyire próbálják élvezetessé tenni a játékot.

Sajnos a mini játékok és az aránylag igényes grafika mellett is roppant vontatott a játék és ezt főleg az idegölő töltéseknek és a túl hosszú átvezető képeknek köszönheti. Egy mini játék betöltése és a pálya visszatöltése is hosszú másodperceket vesz igénybe. A gépi játékosok túlságosan ügyesek, nekik mindig kedvez a szerencse (csak Tailsnek nem, hehe). Így egy kezdő próbálkozó nagyon hamar belefárad a kudarcba. Tehát semmi olyat nem találtam benne, amitől érdemes lenne a Sonic nevet viselni. Se nem gyors, se nem pörgő az akció, se nem jó a zenéje és még csak nem is jól játszható. Talán csak egy olyan játékos tudná élvezni, aki még sohasem játszott igazi Sonic-al és nagyon elnéző, vagy egy Sonic fanatikus, akinek mindenképpen ott kell, hogy legyen a gyűjteményében.

Endrédy Tibi







SONIC SHUFFLE

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KEDVES GRAFIKA, SONIC FANOKNAK EGY KIS CSEMEGE A GYŰJTEMÉNYÜKBE
× EGY IDŐ UTÁN NAGYON UNALMAS LESZ, ÉS RENGETEGET TÖLT

6.5 pont

Végre elkezdenek szivárogni az olyan játékok Dreamcast-ra, melyek már maximálisan a hálózati játékra épülnek és teljes mértékben kihasználják a gép hálózati lehetőségeit, legyen szó két, vagy több gép közti összeköttetésről, vagy akár az Internetről. Sajnos eddig roppant elhanyagolt volt a gép ezen része, csak átiratok hada jelent meg, kevés eredeti Dreamcast projekt. Főleg azokat a játékokat hiányoltam, melyek képesek a gépet arra rávenni, amire végül is ki lett találva, mégpedig az Internetes játékra. Nem dísznek kapjuk hozzá azt a szép kis modem extensiont az oldalán, csak ezt jó pár cég valamiért nem akarta észrevenni. Egészen mostanáig, mert ebben a hónapban több olyan különböző stílusú játék jelent meg, amelyek végre élnek ezekkel a lehetőségekkel. Köztük talán a legaranyosabb a Toy Racer névre keresztelt háromdimenziós, Micro Machines koncepcióra épülő autóverseny.





FLÚGOS FUTAM

A lemez nem is tartalmaz mást, csak az idétlen versenyt, magát a játékot, no meg az igen kellemes zenéket és hanghatásokat. A játék betöltése szinte pillanatokat vesz csak igénybe, viszont éppen ezért nem is igazán várhatunk el luxus fogadtatást. Csupán egy árva kis menü köszönt, ami igencsak bőséges választási lehetőséget kínál. Nekiállhatunk egy gyakorló futamnak, játszhatunk az idő ellen, illetve a szellemképünk ellen is. Ez utóbbi az egyetlen móka, amit egy magányos, játékos igénybe vehet otthon. Semmiféle normális, gép elleni versenyt ne várjunk ettől a játéktól. Mint már említettem, kizárólagosan csak élő ellenfelek ellen játszhatunk, ehhez pedig mindenképpen rendelkeznünk kell valamiféle hálózattal. Ha nincs kivel játszanunk, csak az idő ellen szórakozhatunk. Akárhogy is néztem,



nekem hiányzott egy egyszerű gép elleni verseny. Elvégre nem mindig van olyan helyzetben az ember, hogy az Interneten, vagy több géppel összekötve játsszon. Bár az is igaz, ha teli lenne bajnokságokkal meg gép elleni versenyekkel, akkor meg azt lehetne kifogásolni, hogy a hálózatosdira nem fordítottak elég figyelmet. Mindenképpen annak a híve vagyok, hogy egy jó arányt kellene ilyenkor eltalálni. Nézzétek csak a japókat, ahogy az Aerodancing esetében remekeltek. Többfajta küldetés, repülés, verseny és Internet. Hát a Toy Racer esetében ilyen nincs. Persze az is lehet, hogy roppant módon elrejtették a készítők ezt a menü opciót és én képtelen voltam megtalálni, bár ha ebből indulok ki, akkor a többi opciót sem találtam volna, úgyhogy kétségbe esetten visítanék most, hogy nem sikerült kipróbálnom a játékot. Tehát a Toy Racert csak olyan emberek próbálják ki, akiknek van valami lehetőségük egy másik ember ellen játszani, mert különben halálra fogják unni magukat.

A program egyébként nagymértékben hasonlítható a Wacky Racerhez és a Micro Machineshez. A pályák teli vannak szórva atomfegyverekkel, lézerpuskákkal, dinamitokkal, olajoskannákkal, meg egyéb finomságokkal, amikkel olyan hű de jól lehet szórakozni. Tehát a cél, célba érni. De nem akárhogy, hanem úgy hogy a többiek előtt érjünk ám be. Fenomenális egy megállapítás ugye? Nos, itt ez különösen nehéz lesz, mert az ellenfelek is felszedhetik ezeket a fegyvereket, széjjellőhetik a seggünket, sőt még csapdát is állíthatnak. Tovább nehezíti a játékot, hogy a Micro Machineshez hasonlóan emberközeli terepeken játszódik, értem ezalatt például az ebédlőasztalt, a leveses tányért, a gyerekszobát, stb. Igen ám, de itt jön a képbe a játék apró újdonsága, ami az egészet egyedivé és élvezetessé teszi, ez pedig a fizikai értelemben vett három dimenziós megoldások. Ezt úgy kell elképzelni, hogy van például egy doboz, melynek a falára autóutacskák vannak festve, meg mindenféle akadályok és mi ebben a dobozban megyünk (persze ez csak egy pálya a sok közül). Tehát amikor a falhoz érünk, akkor felhajtunk rá, majd a plafonra is, fejjel lefelé megyünk, stb. Elég elvetemült ötletek vannak a programban.

KÖZLEKEDÉSI HÍREK JÁTÉKORSZÁGBÓL



A grafikai megoldások semmiképp nem mondhatók korszakalkotónak, viszont minden esetben elég ahhoz, hogy kellemes perceket húzzunk le a program társaságában. Persze sokkal kellemesebb perceket húznék le egy odaadó hölgy mellett, de ezt inkább most hagyjuk. Szóval a grafika elég szép, viszont a Dreamcast játékok palettáján sokkal szebb kidolgozással is találkozhatunk. Főleg az adott lehetőséget a készítőknek az egyszerűsítésre, hogy a terep elég puritán tárgyakból van összeállítva és a járműveink sem valami túlságosan kidolgozottak. Itt megragadom az alkalmat és bemutatom az autókat. Természetesen nem muszáj hétköznapi autóba ülnünk, nyugodtan igénybe vehetünk egy tigris tankot vagy akár egy forma 1-es erőművet. Van még Taxi, kamion, teherautó, pickup, limuzin, stb. Ezeket különféle mintázattal is választhatjuk, például egy katonai furgont rajthoz állíthatunk boci mintás festéssel, vagy ovis matricákkal is.

A hangok is illenek ehhez az idétlen környezethez, mindennek van valami saját hangja. A tárgyak nyekeregnek, az autók bömbölnek, az utak visítanak, a checkpiont kattan, a tornádó süvít, stb. A különféle csapdák megnyilvánulhatnak időjárás változásban is. Például, ha az előbb említett süvítő tornádót felszedjük, viharos kör következik a pályán, ha a jégkockába hajtunk bele, az út befagy és egy kör erejéig beköszönt a tél, az autók csúszkálni kezdenek. Én jól szórakoztam a programmal és szerintem mindenki jól fog, ha ki tudja használni a hálózati játék nyújtotta versenyt. Ellenkező esetben nagyon hamar rá lehet unni. Csak olyan játékosoknak ajánlom, akik rendelkeznek otthon Internet hozzáféréssel, vagy még egy Dreamcast-al.

Endrédy Tibi



TOY RACER

NEXGEN SOFTWARE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ TÖBBEN NYOMULVA ÉLVEZETES JÁTÉKMENET
× ELHANYAGOLT GRAFIKA, EGYEDÜL ÉLVEZHETETLEN

7.5 pont



Elegem van már, hogy kb. minden negyedik, vagy ötödik évben azon izgulhatunk, vajon jól döntöttünk-e, amikor több hónapon átgyűjtögetett pénzünkből megvettük valamelyik nagy cég (Nintendo, Sega, Sony és most már Microsoft is) csodagépét. Itt ez a mizéria a Dreamcast háza táján... Leáll a gép gyártása, de vajon a játékokat tényleg tovább fejlesztik rá? Tudjátok, én úgy gondolom a PS2 ára nem magyar embernek való! Nagyon ritka az, aki csak úgy, minden zokszó nélkül le tudja perkálni azt a bizonyos pénzösszeget. Ennyivel nem jobb a Sega gépénél, amiben ráadásul alapból megvan az Internetes modem. Azonban ha leállnak a software gyártással, leáldozott a DC-nek. Ezt nagyon nem bírnám elviselni, úgyhogy drukkolok a cégnek, hátha most már végre elérik azt, amiért már olyan régen küzdenek. Hiszen ha most nem fogják, akkor soha... Rengeteg nagyon jó játékot jelentettek meg (kezdve a Shenmue-tól a Metropolis Street Racer-en át egészen a Rainbow Six-ig), a drasztikus árcsökkenés hatására még az is vett gépet, aki nem akart, stb. A fő cél most legyen az, hogy árasszák el a DC tulajdonosokat rengeteg játékkal, amik között legyen sok igazán minőségi is, ezzel megakadályozva már a gondolatát is a gép eladásának.

Egyenlőre pont ezt csinálják a Sega fejlesztői, úgyhogy van miért örülnünk. Ebben a hónapban én olyan játékokkal találkoztam, mint a Draconus, az Omikron, az Unreal Tournament és a Record. Utóbbit már pár napja folyamatosan játszom és nagyon pozitív élményeim vannak...

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A Record of Lodoss War egy a végletekig ismételt alapsztoriból indul ki. Adva vagyon a sötétség és a világosság, amik a kezdetek óta háborúban állnak egymással. A sötét oldal most ismét ereje teljében van és a világot a teljes megsemmisüléssel fenyegeti. Persze van egy utolsó lehetőség a legyőzésére... Itt lépünk be a képbe mi. Egy öreg varázsló, név szerint a Great Wise Wart, feléleszt minket nagyon is holt állapotunkból és azt akarja küzdjünk meg a sötétség seregeivel, mert csak mi vagyunk képesek legyőzni azokat. Amennyiben beleegyeztek, el is kezdődik a játék.

A program leginkább a Diablo szerkezetét használja, ezzel együtt az izometrikus külsőt is átvette. Stílusában ez egy fantasy RPG/kaland, de a kaland jellem a dominánsabb, hiszen az RPG jellemzői a karakterfejlődésben ki is merülnek.

Emberünkkel különböző helyszíneken haladva, szörnyek millióit kell leémészárolnunk és egy-egy feladatot megoldanunk. Ezek a feladatok általában nem túl nehezek, de azért egy kis angol nyelvtudás előnyt jelent. A hangsúly igazából a harcon van. Annyi fajta lény fog akadályozni utad alatt, hogy a végére időd se lesz már megfigyelni őket, csak mész előre és gázolsz a levágott tetemekben. A küzdelem valós időben zajlik, nem körönként. A képernyőn a következő információkat találhatod: a kép tetején, baloldalt a mágiád leledzik, míg a jobbon az életerőd mosolyog vissza. A bal, alsó sarokban egy apró térkép mutatja, merre botladozol éppen, a jobb oldalon pedig a jelenleg használható varázsszereid és életerő feltöltőid foglalnak helyet. Az irányítás igen egyszerű, hamar elsajátítható. Az A gombbal tudjuk felvenni a tárgyakat (ezen kívül a ládák kinyitására is ez szolgál), az Y-nal az oldalsó inventory cuccait (ezek közt a D-pad fel és le nyilaival válogathatsz) veheted igénybe. Harcolni a B-vel lehet, amennyiben lenyomjuk hozzá a jobb ravaszt is, folyamatosan csapkodni kezdünk és az analóg karral változtathatjuk az irányt. Az X nem szolgál semmire a játék elején, de ha megszereztük az első varázslatokat, folyamatos nyomva tartásával egy listát kapunk, amiről a kívánt mágia kiválasztása után visszakerülünk a játékba. Újabb megnyomásával pedig fel is használhatjuk azt. Amennyiben a kamera nézetén akarunk változtatni, csak nyomva kell tartanunk a bal ravaszt és mellé megcsavarni az analóg kart. Megtekinthetjük még a pályarész teljes térképét az L+R+Start kombinációval. Az így elérhetővé vált képernyőn az X a közelítés, az Y a távolodás, B a kilépés és az A-val az emberünk helyét nézhetjük meg. A Start-tal a fő inventory menübe kerülünk, ahol a főbb tárgyainkat (ruha, fegyver, mágikus gyűrű, stb.) helyezhetjük el a karakterünkön. Minden cuccnak megvan a maga helye harcosunk testén és ezt ki is, jelöli a gép. Amennyiben valamelyikre nincs már szükségünk, a szemetesben eltüntethetjük örökre. Ennyit az irányításról. Ami még fontos az-az, hogy amennyiben életerőnk veszélyesen közeledik a nullához, főszereplőnk feje felett egy Danger felirat kezd villogni, ilyenkor ajánlatos egy elixírt felhasználni, különben menthetetlenül eltávozunk az élők sorából. Üvegcséinket a mindenhol megtalálható kutaknál tölthetjük fel, ezt célszerű minden lehetséges alkalommal megtenni. Menteni a nagy rúna köveknél lehet, de csak ha van 61 üres blokk a kártyádon (nem csekély). Még egy dolog... Ahogy előre haladunk a játékban, találunk bizonyos ősi rúnákat, amik növelhetik használati tárgyainkba vésve (ezt a feladatot egy rokonszenves kovács fogja végezni) a tulajdonságaikat. Ezeket lehet majd kombinálni is, ezért tanulmányozzátok majd jól át a rúnák hatását a legütősebb párosítás érdekében. Ennyi információ azt hiszem bőven elég az alapokról, úgyhogy be is fejezem intelmeimet és hozzászólásaimat.

Ezzel szemben, adok még egy kis segítséget a program elejére, nevezetesen azt, hogy leírom nektek az első küldetés legfontosabb pontjait.



AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Miután magunkhoz tértünk a megidézés megrázó hatásai után, az öreg mágus megkér minket, válasszunk nevet magunknak. Teljesítsük kívánságát, ki-ki kedvének megfelelően üssön be valami komoly-komolytalan megnevezést (Kuki, Gyilkos, Császár, Isten, stb.). Elégedetten nyugtázza tettünket, majd elénk dob egy kardot. Gyorsan vágjuk is zsebre, mielőtt másnak is megtetszik. Wart átküld minket a következő szobába, de mi lázadó módjára még kapjuk fel a túloldalon található láda tartalmát és csak ezután kövessük mesterünket. Kisétálva újabb utasítást kapunk, mi szerint át kell mennünk három próbatételen/leckén.

Első: Ládából vegyük ki a páncélt, a megjelenő dobozkából pedig a kulcsot, amivel most már ki tudjuk nyitni az üres dobozt is. A terem tanítója még megmutatja, hogy kell az Y használatbavételével felhörpinteni inven-

TUDÓSÍTÁS A MANGA-ALVILÁG LEGMÉLYEBB BUGYRAIBÓL







toryban lévő italunkat. Megtettük? Mehetünk tovább...

Második: Ha az oltárt eltüntettük (A), be kell nyomni a három megjelenő gombot, minek hatására a mérges csontvázmester ránk szabadítja embereit. Csapjuk le őket gyorsan, jutalmunk a dekódoló (mágiával lezárt ajtókat nyithatunk ki vele), amit használatba is vehetünk a főcsonti nem kis megrökönyödésére. Élvezzük ki dicsérő szavait és induljunk a következő próbára!

Harmadik: Ebben a helységben az üvegcséinket kell feltöltenünk a kút és az A gomb segítségével. Ha megtettük, ismét egy katona jelenik meg, akit meg kell ölnünk az általa elhagyott csízmáért (azért ugye felveszed ezeket a cuccokat és nem csak őrizgeted őket?).

Átmentél a próbákon, Great Wise tárt karokkal fogad, engedjük is át neki a két dühöngő Ogre harcost (fene fog velük kötözködni)! Hamar kicsinálja őket, sőt még pár katonát is elpusztít, nekünk csak a maradékkal kell foglalkozni. A kellemes kis bunyó után kedvenc mágusunk köddé válik, innentől csak magunkra számíthatunk, következik az első küldetés, melyben el kell foglalnunk a goblinok erődítményét.

A kijárattól balra kell mennünk, így előbb vagy utóbb megtaláljuk a "vicces kinézetű goblin" házát. Rövid beszélgetés után neked ad egy dekódoló tekercset a kicsit délebbre helyezkedő, lezárt ajtóhoz. Mielőtt megkeressük, nézzünk szét a temetőben, mert nagyon jó felszerelést találhatunk szétszórva itt-ott (mágikus gyűrű, nagy kard). Amennyiben felszedtünk minden értékes holmit, nekiindulhatunk a veszélyekkel teli barlangoknak (az ajtó mögött természetesen), amelyek az erődítmény börtöncelláihoz vezetnek. Útközben találunk egy újabb lezárt kaput, jegyezzük meg a helyét, később vissza kell jönnünk ide. A fogdában szabadítsuk ki az öreg dwarf kovácsot (ő fogja vésni nekünk a rúnákat), aki segít nekünk bejutni a titkos feljáróba. Küzdjük végig magunkat a harcosokon és csapjuk le a parancsnokot.

Innentől kezdve a goblinok (csak a várban lévők) minket szolgálnak és még Wart is benéz hozzánk a sikeres akció után. A kisebb közjáték végignézése befejeztével megszerezzük első varázslatunkat, a Recall-t. Ezzel térkapukat nyithatunk, miknek a segítségével a későbbi szintekről visszajöhetünk ide. A varázsló kívánságára keressük meg a jobb oldalon lévő házban található kovácsunkat. A dwarf elmagyarázza a kunyhóban elhelyezett vas ládák használatát, pakoljuk is be rögtön, amit nem használunk. Most pedig menjünk rúnákat keresni. A temetőben, a "vicces"-től kapunk egy másik dekódolót, amivel most már kinyithatjuk a korábban már megtalált (a barlangokban) kaput.



Helyszín: Dungeon of the zombie. A "normál" zombikkal ne törődjünk, csak a pirosat kell elintéznünk. Megölésével meg is van az első rúna. Dekódoló kereskedőnk meglátogatása befejeztével sétáljunk be a várbörtönbe és az őr segítségével küzdjünk meg a rabokkal. Szedjük fel a szanaszét dobált holmikat és menjünk a kovácshoz, aki a jobb oldalon lévő ajtón kiküld minket a következő rúnáért. Ha ez is megvan, bevési a kívánt szövegeket és erőd teljében mehetsz is Great Wisehoz, aki útnak is indít a hegyekbe... Ezzel vége is az első küldetésnek. Sokkal nehezebb feladatok később sem lesznek. Amennyiben mindenre odafigyelsz, és gyakran megtöltöd az elixíres üvegeket, nem nagyon akadhatsz el, vagy halhatsz meg. Sok sikert és jó szórakozást kívánok a többi pályához.



A TÖRTÉNET VÉGE

Hmmm... a Record of Lodoss War egy elég jó játék. Stílusában az egyik legjobb, nekem csak a Blood Omen/Legacy of Kain jött be jobban. A videók kellemesek, láttunk már szebbeket is, rondábbakat többet. A grafika éles és részletes, a zenék/hangok szuperek, bár a csizma hangja az idegeimre ment. Sajnos azonban nem minden ilyen tökéletes. A mozgásban vannak akadozások, főleg ha öt-hat személynél több van a képben (ez pedig gyakran előfordul).

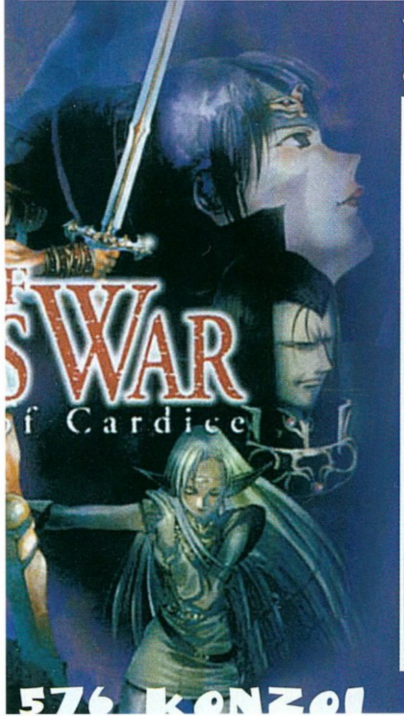


Ezt talán ki lehetett volna küszöbölni, nem? A másik negatívum, hogy nincs karakterválasztási lehetőség...

Még a Draconus-ban is két embert választhatunk, pedig az még közelebb áll a kalandhoz, mint az RPG-hez. Szemétség. Na mindegy... a ROLW ettől függetlenül egy nagyon szép és izgalmas játék, amely ha nem is juttatja előbbre a Sega szekerét, legalább nem is rombolja a hírnevét, inkább csak erősíti azt. Egy a gond...

A Record nem bővelkedik hatalmas fordulatokban és meglepetésekben, ezért nem biztos, hogy leköti majd a Final Fantasy-ken felnőtt játékosokat. Akinek ez nem olyan fontos, az viszont remekül fog szórakozni vele.

Böjtös Gábor





RECORD OF LODOSS WAR

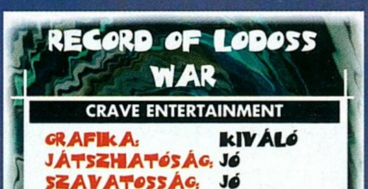
CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SZÉP, HANGULATOS, BELEFELEDKEZIK AZ EMBER
× AKADOZIK, NINCS KARAKTERVÁLASZTÁS

8.5 pont



Unreal Tournament

DRÁGÁN ADD A VÉREDET!

Nagyon régen volt már, amikor kezembe került az első, olyan igazán ütős FPS (First Person Shooter) játék. Itt most természetesen a Wolfenstein-re gondolok. Emlékszem, fülig érő szájjal rohantam haza és miután pár haveromat áthívtam, gyorsan behelyeztük a szürke kis kazettát az általam azóta is nagyon favorizált SNES gépbe. Egymást túlüvöltve lőttük szanaszét a ná...őőő...németeket, később összeszorított szájjal, izzadó homlokkal kergettük a mindenféle páncélba belebújó főellenséget... persze előbb-utóbb el is kaptuk, és szanaszét trancsíroztuk (ehe-ehe!!). Azután jött a Doom, először PC-n játszottam vele a barátnőmnél, majd PS-en. Megjelentek a trónkövetelők is idővel és a régi nagy nevek már nem tudták felvenni velük a versenyt. A két legtökéletesebb alkotás a Quake és az Unreal személyében mutatkozott be, természetesen PC-n, később a Quake 2 megjelent Playstationön is (a gyengécske hardware ellenére egy egészen jó konverzióval). DC-n mostanáig kellet várni, hogy éledezzen egy kicsit a Fps piac, hiszen az utóbbi fél évben jelentek meg csak olyan nevek erre a gépre , mint a Quake 3-Arena, Quake 1 és a Kiss Psycho Circus. Igazából nekem az utóbbi kettő nem nagyon jött be (leginkább a felejthetetlen, igénytelenül átírt, még most is felidegesítő Quake 1, bár szerintem a Kiss sem sokkal különb... mindegy), azonban az Arena már egészen hosszú ideig lekötött. Ennek ellenére vártam még valami csodára, hogy esetleg megjelenik valamelyik Unreal is, mert valamiért emberileg közelebb állt hozzám és jobban bele tudtam élni magam. Imáim meghallgatásra találtak és végre kijött egy olyan lövöldözős anyag, ami igazán a kedvünkre válhat...

Feladatom, hogy hírvivőként, a több napos, folyamatos UT kúra után megosszam veletek a program minden apróbb hiányát és pozitívumát, legyen az akármilyen apró.



KEZDŐDJÖN A BAJNOKSÁG...

A CD behelyezésével a Start képernyőre kerülünk, ahonnan az első menübe léphettek, itt pedig a következő lehetőségek várnak rátok: Practice, Tournament, Network, Options, Hompage és Credits. A Credits gondolom mindenkinek ismerős, a Homepage és a Network az Internet tulajdonosoknak nyújt különböző lehetőségeket (erre még visszatérek). Az Options-ben beállíthatjuk a nekünk tetsző konfigurációkat, ha van billentyűzetünk és egerünk, azokra is optimizálhatjuk az irányítást. Szerintem érdemes a Controller menüpont alatt átírni a Config egyet kettesre, mert így használhatjuk a QA-nál megszokott gombkiosztást!! Az irányítás a következő: L=ugrás, R=tüzelés, A=hátra, Y=előre haladás, X és B az oldalazás. Az analóg karral nézelődhetünk, a D-pad Balra-Jobbra irányaival fegyvert válthatunk, a Fel iránnyal egy erősebb támadást hajthatunk végre, a Lefelé nyíl megnyomásával pedig egy ellenfelünket foghatjuk be úgy, hogy ne tudjon elmenekülni a tűzerőnk elől.



A Practice mód tulajdonképpen egy feltételek nélküli "Arcade" üzemmódnak felel meg. Itt játszhatunk egyedül a gép emberei ellen, de akár három haverunkat is hívhatjuk egymás legyalázására, vagy a gép elleni cooperative játékra. Természetesen itt is, mint a QA-ban Botok ellen indulhatunk csatába. Aki nem tudná, a Bot egy olyan, a gép által generált játékos, aki teljesen úgy viselkedik, mint egy ember – taktikázik, bujkál (bár azért neki nincs félelem érzete, ez nagy előny nekünk, valódi játékosoknak). Választhatunk a Deathmach, Teamdeathmach, Domination, Capture the flag, Mutators alpontok közül. A Mutators-ben olyan érdekességeket állíthatunk be, mint az egylövéses halál, az alacsony gravitáció, hyper sebesség és még nagyon sok mókás lehetőséget kapcsolhatunk itt be. A Deathmach módban mindenki-mindenki ellen van, és az nyer, aki a legtöbb embert lövi le. A Teamdeathmach tulajdonképpen ugyanez, csak itt csapatokat alkothatunk és így lesz olyan is, akinek esetleg meg mered mutatni a hátad, a következményektől való félelem nélkül. Ezzel a játékmóddal már elég sokáig el lehet ütni az időt, főleg ha többen játszotok, de az igazán jó akciók a maradék két opcióban lelhetők.



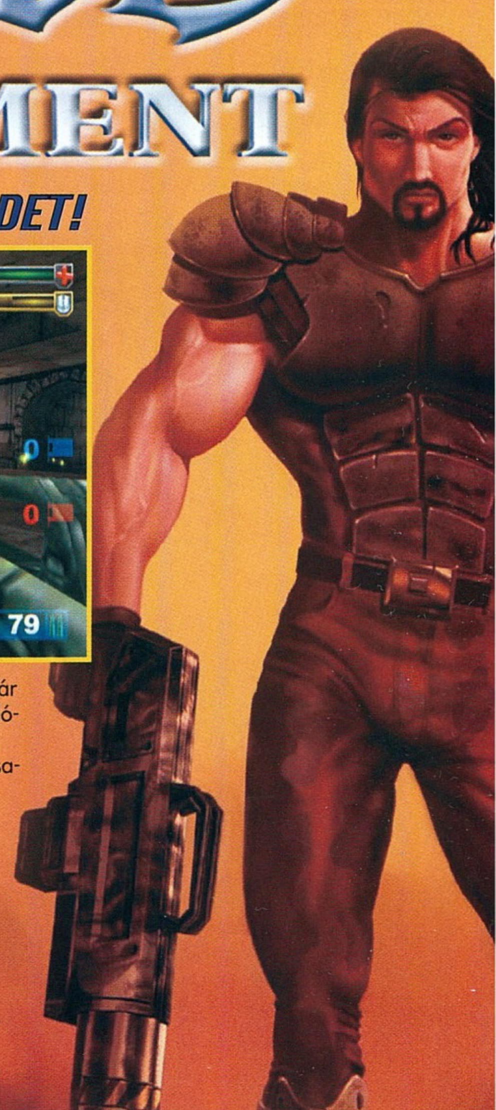
Capture the flag: szintén csapatokat alkottok, de nem merül ki a játék egymás legyilkolásában, itt már van egy-egy bázisunk is zászlóval a közepén. A meccs célja, hogy ellopjuk az ellenséges csapat zászlaját és a saját bázisunkra cipeljük azt. Persze ezt ők megpróbálják majd meg akadályozni, és mindenki minket akar majd kicsinálni. Nagyon jól játszanak a Botok is... Saját embereink beállnak például a bázis elé, valami biztos helyre és elég pontosan leszedik a behatolókat, de ha megszerezzük a zászlót, védenek minket, akár életük feláldozásával is, amíg vissza nem érünk a saját erődünkbe.

Domination: ez is egy csapatjáték. A pálya különböző helyszínein el van helyezve pár ellenőrző pont, amiket be kell jelölnünk a saját team-ünk színével. Minél több viseli a mi színünket, annál gyorsabban telik az időnk és egy bizonyos idő letelte után (a meccs elején határozhatjuk meg, hány másodpercet szeretnénk) meg is nyertük az összecsapást. Ez így egyszerűen hangzik, de folyamatosan rohangálnunk kell, hogy az ellenőrzésünk alatt tartsuk az összes helyszínt. Az ellenséges csapat pedig szinte mindig tudja, hol jársz és gyorsan magáévá teszi az ellenőrző pontokat. Nagyon jó ez a játékmód is.

Amennyiben a főmenüben a Tournament-et választjuk, elkezdjük a valódi, Unreal bajnokságot. Először csak a Deathmach tour-t jelölhetjük ki, később pedig megnyílik még a Capture, a Domination és a Challenge üzemmód is.

Amikor nekikezdünk a viadalnak, kitalálhatunk egy saját nevet magunknak és valamilyen karaktert is választanunk kell. Mindezek után elkezdődik, amire már annyit vártunk...

A Tutorial pályán megtanítják nekünk az alapirányításokat, és tesztelik egy kicsit a célzó képességünket. Ha megfeleltünk már dobnak is a mélyvízbe, 13 szint vár ránk, egyre több Bottal, akiknek egyetlen egy céljuk van: téged elintézni!!



Amennyiben túléled a megpróbáltatásokat bekerülsz a Bajnokok csarnokába, ahol egy nagyon szép szobrot emelnek neked. Ha kigyönyörködted magad, akár neki is kezdhetsz a már megnyílt Capture bajnokságnak.

INTERNETES ŐRJÖNGÉS

Volt szerencsém több éjszaka is tesztelni az UT Internetes opcióit. Meg kell mondjam, hogy ezért már megéri beszerezni a CD-t. A Network címszó alatt kapcsolódhatunk fel a hálózatra, ahol szintén nevet és karaktert kell választanunk magunknak, majd utána megkapjuk a szobák listáját. A név mellett láthatunk egy képet is a pályáról.

A szobában uralkodó játékmódról egy rövidítés személyében tudatnak miket (DM=Deatmach, TDM=Teamdeathmach, CTF=Capture the flag, DOM=Domination). Mellette megnézhetjük, hogy hány játékos van éppen bent. A net játékban az is nagyon jó, hogy egyszerre nyolcan is nyomulhatunk...Képzeljétek mekkora hirig megy egy-egy helységben! A menüben az is jelölve van, milyen nevű egyének lézengenek jelenleg a "szobában" és az is, ha van valamilyen különleges tényező (Mutators). Az Internetes játék alatt a billentyűzettel rendelkezők kedvesen be-bekurjantgathatnak az ellennek. Nem egyszer törtem ki röhögésben játékostársaim beszólásai miatt. Érdemes sokat gyakorolni, mert a holt béna emberkéktől a csont profikig mindenki megfordul a világhálón. Én több napos gyilok után felmentem és miután bementem egy DM helységbe, úgy lealáztak, hogy csak bután pislogtam. Pár óra pornyelés után eluntam és egy CTF szobában szanaszét lőttem mindenkit... oda meg túl jó voltam. Ilyen ez...

A lényeg: nagyon gyors a net-en is a játék, szinte soha nem lassul be (ki mondta, hogy sz** a DC modem?).

Persze a játék legeslegnagyobb pozitívuma az, hogy próbálkozhatnak Botokkal, mesterséges intelligenciával a kiadók, egy valódi ember-ember párharcot semmi sem pótolhat!!! Ráadásul jó érzés, amikor hozzád hasonló emberekkel kerülsz egy szobába. Én bementem egy olyanba, ahol a következő nevek voltak: Demongirl, Spawn, Darkness, én pedig Fallen-ként jelentkeztem be...tiszta purgatórium volt ott (hehe).

A főmenü Homepage opciójával a rajongók a játék oldalára kerülhetnek fel, és érdekességeket tudhatnak meg kedvenc game-ükről. Vannak itt hírek, újdonságok, fejlesztések és még sok minden, azonban ezt csak az élvezi és igényli, aki tényleg igazán nagy fan.





FEGYVEREK

Mivel elég sok fegyver van a játékban, leírom a főbb jellemzőiket.

Impact Hammer: Alap fegyver, nem kell töltény hozzá. Azonban mivel csak közelről hatásos (az ellen meg nem áll meg nekünk csevegésre), nem túl használható.

Enforcer: Másik kezdő cucc, de ebből már fogy a töltény. Ha megölünk valakit, az övét is elvehetjük és a kettő együtt már elég kellemes tűz erőt képvisel annak ellenére, hogy már ezzel kezdünk.

Chainsaw: Láncfűrész...az öreg Bőrpofa is ezzel kezdte Texas-ban. Elég ritkán találkozhatunk vele a játékban, tulajdonképpen nem is baj , mert ugyanaz vele a probléma mint az Impact hammerrel. Bőrpofa se élt sokáig!!

GES Biorifle: Nem túl hatásos, valami zöld trutyit lő.

Flak Cannon: Hasonló, mint egy durvább Shotgun. Jól használható, de van jobb is.

Mini Gun: Golyószóró. Nekem nem jött be. Sokat pazarol és nagyon gyenge.

Pulse Gun: Lézer sorozatvető. Hasonló, mint a Minigun, de valamivel használhatóbb.



Shock Rifle: Lézer. Nagyon jó fegyver. Nem pazarol, és jól lehet vele célozni.

Ripper: Egész kellemes fegyver. Borotvaéles pengéket köpköd, kiválóan alkalmas fejek leszakítására.

Sniper Rifle: Mesterlövész puska. Aki sokat játszott a Rainbow Six-el, már ismeri. Ott jobban használható volt. A D-pad felfelé nyilával lehet ráközelíteni a célpontra.

Rocket Launcer: Rakétavető. Bár ez az egyik legerősebb fegyver a játékban, nem ez a kedvencem.

Redeemer: Na ez már fegyver. Egy lövedék van hozzá, de a tűzereje egy atombombáéval is felér. Nehezen megtalálható, de ha megvan, fel fogod ismerni, mert a fél képernyőt elfoglalja.



ÍTÉLET

Az UT egy nagyon jól játszható FPS. A grafika szép, de egy kicsit egyszerűbb, mint a QA-ban, ez azonban nem hiányosság, inkább egy kicsit komorabbá teszi a helyszíneket. A gyorsaság megfelelő, nem nagyon akadozik a kép.

Bár a zenék közepesek, a hangokat nagyon jól eltalálták a készítők. A szereplők ordítoznak, és megjegyzéseket tesznek (Sucker!!), amik feldobják a hangulatot. Szóval az Unreal Tournament méltó lehet a nevére DC-n is és nem kell szégyenkeznie. Vannak hibái ugyan, de én tökéletes játékkal még nem nagyon találkoztam. Valamivel talán jobb, mint a konkurens Quake Arena (a nyolc személyes Internet játék nagyot dob rajta), de nem sokkal. Megunni egyhamar nem lehet, könnyen függőséget okozhat.

Böjtös Gábor

UNREAL TOURNAMENT

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK, BILLENTYŰZET, EGÉR

✓ SZINTE TÖKÉLETES, NAGYON HANGULATOS
× FÜGGŐSÉGET OKOZ, NEM TÚL JÓ ZENÉK

9.5 pont

DREAMCAST LELTÁR

HUNDRED SWORDS

Épp múltkor a Kessen-nél fejtettem ki azt az álláspontomat, hogy miért nincsenek DC-re, jó háborús stratégiai játékok, erre egy hónapra rá már meg is érkezett egy. A Hundred Swords tulajdonképpen az első RTS, azaz real time stratégiai játék, ami a Sega 128 bites rendszerére megjelent. Teljesen középkori és azon belül is fantasy beütésű a progi, ami szerintem nagyon stílusos. Itt is sokféle mód közül válogathatunk, de a japán nyelv miatt (egyelőre még csak japán verzióban hozzáférhető a HS) nem sokat tudtam kihámozni. Mindenesetre találunk egy történetes módot, ahol egy meghatározott sztorit kell végigkövetni. Ezen kívül van itt is a Red Alerthez hasonló Skirmish mód, ahol csak harcolni kell egy kiválasztott pályán egy kiválasztott csapattal, meghatározott ellenfelek ellen. Sőt, még a neten is próbára tehetjük képességeinket! A feladatunk az ilyen játékoknál már megszokott, fel kell építenünk egy bázist és ebből kiindulva kell szétzúzni az ellenfeleinket. Ehhez anyagi forrást is kell teremtenünk, ezt a játékban kutak kiaknázásával lehet megtenni. Igencsak összetett a dolog és ebben a pár mondatban nem is lehet kifejteni. A grafika telitalálat, csak kicsit ködös a játéktér. Viszont a 3D-s objektumok nagyszerűen festenek. Mivel egy igen összetett anyagról van szó, amint megérkezik az angol verzió biztos, hogy foglakozunk még vele, hisz DC-n minden bizonnyal ez lesz a legjobb stratégiai játék. Én megelőlegezem neki a jó értékelést, aztán meglátjuk!

SAMBA DE AMIGO 2000

Imádom az őrült zenés játékokat! A Parappával hetekig nyomultam és Vib Ribbon is nagyon tetszett (igaz Vica?). Ezért aztán örültem, hogy végre DC-re is érkezett valami hasonló anyag. A SDA 2000 egy vérbeli zenés játék! Sajnos még csak japánul hozzáférhető a cucc, de az elszántabbak így is megszerezhetik. Ami különlegessé teszi a stuffot, hogy olyan előadók számai szólnak mint Ricky Martin, de hallhatjuk a Macarénát, és vagy fél tucat ismert számot. Bár én nem csípem különösebben ezeket a zenéket, itt mégis nagyon megállják a helyüket. A képernyőn van egy kijelző és ezen kell a megfelelő fél és negyed köröket húzni az iránygombokkal, olyat, amilyen megjelenik képernyőn. Ezen felül pontok szaladnak különféle színű karikák felé, ahova mennek, olyan irányt nyomjunk. Ez így leírva lehet, hogy nem túl érthető, azonban sajna sok helyem nincs, hogy kifejtsem részletesebben. Rengeteg játékmód közöl szelektálhatunk, de mivel japán verziót teszteltem, így ezeket nem igazán értettem. Mindenesetre található két játékos módot, így akár párban, egymással viaskodva is küzdhetünk, ez aztán a szórakoztató mulatság elhihetitek! A grafika nagyszerű, szerintem borzasztó jó lett, szép 3D-s objektumok mindenütt. A további érdekessége az SDA 2000-nek, hogy egy speciális irányító is van hozzá, méghozzá egy rumbatök(!) és azt rázva kell kezelni az anyagot. Hogy a japánok mit ki nem találnak?

NHL 2K

A Sega új jégkorong játéka az NHL 2K elég érdekesre sikeredett. Az EA Sport szinte tökéletes hoki játékai után nehéz labdába rúgni, de úgy érzem a Segának mégis sikerült. Főként azért, mert DC-n még nem jelent meg a témával foglalkozó anyag. Azt mondjuk jelzés értékűnek tartom a DC jövője szempontjából, hogy az EA Sports nem jelenteti meg a gépre a játékait és eddig ha az Electronic Arts nem adott ki játékot egy konzolra (vagy csak keveset mint N64-re), akkor az a gép hamarosan nagy bajba került. Visszatérve a játékra, minden benne van, amit egy NHL játéktól elvárhatunk. Három féle játékmód, 30 csapat és számtalan menü közül válogathatunk. Lehet statisztikákat nézegetni, játékosokat, mezt cserélni stb. A játékosok persze mind igaziak a valós életben is létező emberek. A hoki elég jóra sikerült, csak eltart egy darabig, amíg az irányítással megbarátkozunk. Azonban ha belejöttünk jót játszhatnak az anyaggal az NHL rajongói. Azt vettem észre, hogy nagyon nehéz gólt lőni, ezt nagyon be kell gyakorolni. A szabályokat szigorúan veszi a gép, tehát ezekre is figyeljünk. A grafika pofás, a játékosok elég sok poligonból épültek fel, és a jég is jól néz ki. Még a korcsolya okozta karcolások is látszanak. A stílus szerelmesei kedvelni fogják az NHL 2K-t, tehát érdemes beszerezni!

DUCATI WORLD RACING

Játszottatok már botrányosan rossz motoros játékkal? Még nem? Akkor próbáljátok ki a DWR-t. Garantálom, hogy ennél rosszabbat kitalálni sem lehetne! A tesztelés előtt elolvastam a cikket a PS verzióról (36-os szám), így már szkeptikus volt a hangulatom, mikor nekiálltam a cuccnak, de ami rám várt az még a legvadabb képzeletemet is túlszárnyalta. Gyerekek ez a játék annyira rossz, hogy ha nem lenne ki kéne találni. A 36-os számban Adam már megírta, hogy milyen gyengén sikerült a PS változat, hát a DC-n még annál is rosszabb lett a stuff. Pedig az alapötlet ragyogó, hisz a világ legjobb motorja, a Ducati szerepel benne. Nem is akármilyen modellek hátára ülhetünk rá, a motorok elvakult rajongói bizonyára istenítenék a játékot, ha nem lenne ilyen pocsék. Az irányítás a grafika mind annyira alacsony szinten van, mint egy 5 éves játékban. Jellemző, hogy a grafikára a textúrákat az utolsó pillanatban húzza fel a gép, ami borzasztóan szánalmasan néz ki, mert olyanok a távoli tereptárgyak, mintha kockakövekből lenének kirakva. A zene semmitmondó, percekig megy ugyanaz tuctuc-tuc. Az irányítás olyan rossz lett, hogy minden percben elesünk – egyszer viszont sikerült "mátrixosan" felmennem a falra és ott motorozni. Nem is vesztegetek több szót erre, úgy rossz, ahogy van!

















9.5 pont

9 pont

8 pont

1.5 pont

DREAMCAST LELTÁR

RESIDENT EVIL 3

Minden idők legjobb horror-akció-kalandjátékának, a Resident Evilnek a harmadik része egy nagyon ellentmondásos játék. Voltak, akik a legjobb résznek tartották, de az igazi rajongók szerint (és szerintem is) a leggyengébb rész lett. Az elsőt már megszámolni sem tudom hányszor vittem végig, és másodikat is vagy 15-ször legalább. Ezen a harmadikon meg egyszer végigküzdöttem magam és kész. A DC verzió meg még ellentmondásosabb, mint a PS változat. Kezdődik az egész az intróva,l ami PS-en a legjobb minőségű CG animációk közé tartozik, itt DC-n viszont botrányosan rossz lett. Kezdem azt hinni, hogy a DC a CG animációk lejátszása terén sokkal rosszabb gép a PS-nél, hisz ez már nem az első eset, hogy ilyen gyenge minőségű filmet látunk egy DC játéknál, talán ezért csinálnak játékgrafikás átvezetőket. Túlságosan is pixeles és "tejszínű" a PS változat után a RE3 animációja. Maga a játék mindenben megegyezik a PS-es társával. Ugyanaz a grafika (csak egy árnyalatnyit szebb minden, viszont a zombikon a pixel még mindig ott van), ugyanaz a történet. Egyedül a töltési idő rövidebb egy hangyányit, de ezt nem lehet különösebben észrevenni. Az egyetlen feltűnő különbség, hogy a játék elején már rögtön választható a Mercenaries aljáték ahol három kommandóssal kell időre végigmenni a helyszíneken. Ezen felül lehet az elején ruhát választani Jillnek. Ezeket a PS változatban külön elő kellett hozni. Itt van még az epilógus menü is, ami ugyan választható, de csak ha végigjátszuk az anyagot Hardon, akkor lesz benne valami. A Code: Veronica után igen gyenge eresztés a RE3 csak megszállott rajongók szerezzék be. A 26-os számban találjátok hozzá a részletesebb tesztet és a végigjátszást.





7 pont

RAINBOW COTTON

Ezt az érdekes nevű progit a Manga rajongók azt hiszem imádni fogják! Egy végtelenül egyszerű lövöldözős játékról van szó, melyben egy seprű hátán ülve kell repülni és lelőni az összes nekünk támadó teremtményt. Ami kiemeli a játékot, hogy rengeteg Anime rajzfilm készült hozzá, a bevezető is vagy 5 perces. Ráadásul ez a rajzfilm nagyon vicces és szórakoztató is. Ezzel elárultam, hogy a game Japánból származik és olyan egy európai gondolkodású embernek teljesen őrültnek tűnik. Amit a történetből sikerült kihámozni, valamiféle különleges cukrokat kell megszerezni. A gonosz fenyeget egy királyságot, melyben kicsi tündérhez hasonló lények élnek. A játékmenet, mint említettem igen egyszerű, viszont egyáltalán nem könnyű. Csak úgy záporoznak ránk az ellenfelek, akik olyanok, mintha egy tipikus japán rajzfilmből léptek volna ki. Érdekes játék, de kissé elvont stílusa miatt csak a kisebbeket vagy az elszánt Anime rajongókat fogja megnyerni. A grafika egyébként nem rossz, elég jók az effektek és szépek a terepek is. A nagyobb támadások meg kifejezetten jól néztek ki. A zene funkcionális kissé gyerekes volt. Közepes a RC minden téren, de akik aranyos lövöldözős játékot akarnak, beszerezhetik.





6.5 pont

CHU CHU ROCKET

Van olyan Dreamcast tulajdonos, aki nem ismeri a Chu Chu Rocket-et? Nem valószínű, hisz ezt a játékot szokták általában adni a gép mellé. Hol vannak már a MegaDrive-os idők, amikor a Sonic járt a Sega masinákhoz? Egy aranyos, kicsit elvont, logikai ügyességi stuff a Chu Chu Rocket. Számtalan játékmód közül válogathatunk. Találunk többjátékos módokat is, amik nagyon szórakoztatók, és még vagy öt felét, amiről inkább nem írnék. A cél a játékban elég őrülten hangzik, egereket kell benne terelgetni! Adott egy négy részre osztott pálya, mi vagyunk általában a kékek. A pályán egy pontból egerek rohannak, és ezeket kell a négy akciógombbal beterelni a bázisunk közepéül szolgáló lyukba. A dolgot nehezíti, hogy ellenfeleinknek is ugyanez a célja, és ezért minden eszközzel azon munkálkodnak, hogy minket gátoljanak. A játék közben sok fajta bonuszt is felvehetünk. Az egyik ilyen hatására hatalmas egérinvázió indul be, míg van olyan, ami macskákkal árasztja el a terepet. Ha egy cicus bemászik hozzánk az mínusz pontokat jelent. Lassíthatjuk, gyorsíthatjuk az egereket és fognak még meglepetések érni, például helycsere is bekövetkezik, tehát bázist váltunk. Nagyon aranyos és okos játék és ami még fontos, igencsak szórakoztató is. A grafikája nem egy nagy szám, akár egy SNES-en is elmenne, nemhiába fog megjelenni az új Game Boy-on. A zenék és a hangok cukik, én megszerettem ezt a játékot és nektek is ajánlom!





9 pont

NBA 2K

A Sega minden bizonnyal az EA Sports nyomába akar lépni, ezért rukkolt elő a sport szériájával. A feladat nem kicsi, de próbálkozni szabad. A széria újabb tagja az NBA 2K, ami természetesen a kosárlabdát öleli fel. A stuff teljes ellentéte a múlt számban tesztelt NBA Hoopz-nak, itt az élethű szimuláción van a hangsúly. Az intró, mit mondjak gyengére sikerült, mert nem valós film szerepel benne hanem a játékgrafikájával összerakott jelenet. A film sokkal jobb lett volna. A játékmódok egész garmadája vár ránk itt is, lehet gyakorolni, bajnokságokat játszani stb. Persze a játékosos itt is teljesen igaziak. Ahogy az manapság egy sport játéktól elvárható ezernyi statisztikát nézhetünk át kedvenceinkről, így minden rajongó megszeretheti a játékot. Ami lenyűgöző az a grafika. Mind a játékosok és mind a pálya borzasztó ütősen néz ki. Maga a játékmenet nem túl nehéz, ha az irányításba beleszoktok könnyen lehet szórni a kosarakat. Szerencsére a kamerát is át lehet állítani, mert igen zavaró nézetből kezdjük a meccseket. Apró hibák ugyan elő jönnek, de a kosárlabda kedvelők azt hiszem szeretni fogják a NBA 2K-t.

Veres Miki





7.5 pont

AZ AERO DA[…]

Az alábbiakban az AeroDancing sorozat verzióival ismerkedhettek meg, melyek szinte csak a nevükben térnek el egymástól. Persze akadnak apróbb különbségek és speciális tulajdonságaik, de az alap mindegyikben ugyan az. Lássuk miről is van egyáltalán szó, hátha valaki nem ismerné az Aero Dancing nevet.



AERO DANCING F

AERO DANCING F

Természetesen megint a japán gyerekek űznek velünk rossz tréfát és árasztanak el szabadidejükben összecsapott szuperkivitelű programjaikkal. Ugyebár a Távol-Keleten nem kell heteket szenvedni egy jó játék kitalálásával, mint az európaiaknak vagy az amerikaiaknak. Összeül pár srác, írnak egy programot, valami kiadó kiadja és meggazdagodnak. Így megy ez. Ezúttal a CRI nevű csapat hozott össze egy konzolos repülő szimulátort, amelyben a maximális realizmusra törekedtek, de mindezt úgy, hogy egy hétköznapi, gépekhez a legkevésbé értő játékos is elboldogulhasson vele. Természetesen itt is lövöldözésről lesz szó és a szimuláció csak ennek keretei között értendő. A különféle verziói a játéknak egyébként az eltérő opciókon kívül a szimuláció mértékében is különböznek valamelyest. Miután betesszük az "F" jelzésű játék lemezét a gépbe, szinte pillanatokon belül egy intró köszönt. Ez a játék motorjával készült, be kell vallani, ez nem igen látszik meg rajta. Pörgős akciót láthatunk, ahol sorra mutatják be nekünk a programban szereplő tájakat és gépeket, mialatt egy elég silány hangzású japán rockzene utánzat szól. Semmi aggodalom, a menüben már jobb lesz egy fokkal, a játék alatt meg úgyis ki lehet kapcsolni. Ha túl sokáig nézzük a bemutatót, egy idő után a készítők listája jelenik meg, amit nyugodt szívvel nyomjunk el. Így a menübe kerülünk, illetve egy előválasztó képernyőre, ahol lehetőséget kapunk az "arcade" és a "realistic" mód között választani. Ezt egyébként mind a három verzió felkínálja. A különbség nagyon apró a kettő között, talán annyiban nehezebb a realistic, hogy a pilótánk rosszul lesz a brutálisabb manőverek közben, elvörösödik a képernyő, irányíthatatlanná válik a gép, stb. Ha ezen túljutottunk, a főmenübe kerülünk. Itt vegyük utunkat rögtön a hangárba, mert végignézhetjük a választható gépeket, adataikat, sőt még repülés közben is megtekinthetjük őket. Ezután pedig az options-ben lehet finomítgatni az irányításon, amit nem győzünk majd megszokni, de erre később részletesen kitérek. Nézzük a választási lehetőségeket a menüben. Választhatunk gyakorló repülést, szabad repülést, melyben csak a mozgást és a kezelést gyakorolgathatjuk, továbbá kezdhetünk dogfight-ot, amely különböző feladatok teljesítését jelenti. Természetesen az igaz élvezet az éles bevetéskor kezdődik, amihez sajnos le kell raknunk a repülési engedélyt, illetve a vizsgát arról, hogy képesek vagyunk helyt állni a rizikós helyzetekben is. Ezzel jól megküzd majd mindenki, mert nem piskóta a szint, amire kalibrálva van a tréning.



AERO DANCING F



AERO DANCING FSD: TSUBASA'S FIRST FLIGHT



AERO DANCING FSD: TSUBASA'S FIRST FLIGHT

AERO DANCING FSD: TSUBASA'S FIRST FLIGHT

Ha még mindig nem volt elég az Aero Dancing-ből, akkor itt van nektek az újabb epizód, a Tsubasa's First Flight. Hála istennek ebben a részben egy kissé újra designolták a kezelőfelületet, ami így jóval áttekinthetőbb és érthetőbb lett. A címben szereplő Tsubasa egy japán sztárlányka, akinek a nevét és hangját használták a játék népszerűsítéséhez. Ő nyávog majd végig a pályák alatt, sikít, ha összetörjük a gépet és minden jelentősebb eseményt kommentál. Főleg a menüben hallható a hangja, ahol mindent részletesen elmesél, a repülők tulajdonságaitól kezdve a küldetésekig.

A továbbfejlesztett verzióban újfajta játékmódokat is kapunk, mint például a "Waku Waku Challange", amelyben tíz sorra nehezedő küldetésben kell helytállnunk. Továbbá a japán elit Aero Dancing játékosok által összeállított bajnokok listáját is megnézhetjük, összehasonlíthatjuk teljesítményünket, a profikéval. És ez még nem minden. A Tsubasa's Flight végre lehetőséget nyit a hálózatban való játékra is, amelynek keretében akár egy gépen játszhatunk többen, akár hálózaton, vagy az Interneten mérhetjük össze erőinket az ellenfelekkel. Ez az egyik leglényegesebb újítás a programban, amiért talán érdemes lesz a beszerzésre.

AERO DANCING I

Hát ilyen nincs. Ezek a srácok tényleg nem hagynak minket békén! Ezúttal egy speciális, exportra szánt európai és amerikai változattal leptek meg minket. A címben szereplő "I" betű, jelenthet Inernationalt vagy

AERO DANCING
~轟つばさの初飛行~

NG SOROZAT

VERHETETLEN TRIUMVIRÁTUS?

éppenséggel Internetet is, ugyanis ez a verzió már ténylegesen fel van készítve a legkomolyabb összecsapásokra is a világhálón keresztül. Akár négy ellenfél ellen is küzdhetünk egyszerre vagy kihasználhatjuk az egyedülálló osztott képernyős üzemmódot és így egy gépen is nyomulhatunk egy haver ellen. A küldetéseken is javítottak a srácok, még változatosabbak, ezúttal már anyahajók, földi járművek és támaszpontok ellen is támadhatunk. Egy rakás új választható gépet kapunk, a már jól megszokottakon felül. Összesen harminc gép közül csemegézhetünk. És ami már csak hab a tortán, hogy végre lecserélték azt a nyomoronc zenét az intróban, sőt az egészet újra vették fel. Újabb manővereket csodálhatunk meg és mindezt egy igazán pörgős, amerikai rockzenére. A menü zene ismerős dallamait is újrahangszerelték, itt is a keményebb stílus dominál.



AERO DANCING I

Szerencsére a nagyszerű minőségen és semmit sem változtattak és a játék nehézsége, a szimuláció és a kezelés is maradt a jól megszokott. Ez utóbbi elég egyedi módon, de kihasználja az irányító összes gombját. Az analog karral irányítjuk a gépet, míg a nyilak különböző irányba való lenyomása, funkciós gombként működik. Ha balra húzuk, a nézeteket válthatjuk vele, több külső és belső között, ha fel-le a műszerfalat aktiválhatjuk, ha viszont jobbra, a fékszárnyakat nyithatjuk, csukhatjuk. Az irányító alsó felén lévő karokkal a lábkormányt használhatjuk. Az "A" gomb a gázadásra szolgál, illetve ha 100%-on újra ráadunk, akkor kapcsolhatjuk be az utánégetőt. A "B" gombbal tudunk elvenni a sebességből. Az "X" és "Y" gombok az ellenfelek bemérésére és likvidálására szolgál. A legnehezebb mégsem a gombok kiosztását lesz megszokni, hanem a gépek mozgását. Meglehetősen eltér a már ismert akció-szimulátorokétól. Ebben is látszik, hogy mennyire igyekeztek a készítők egy realisztikus programot készíteni. Nem lehet ám extra manővereket csinálni a föld közelében, sőt még a felhők fölött is kockázatos. A repülők lehetőségei elég erősen korlátozottak, például egy dugóhúzóból aligha tudunk majd kijönni, ha nagy sebességgel repülünk.

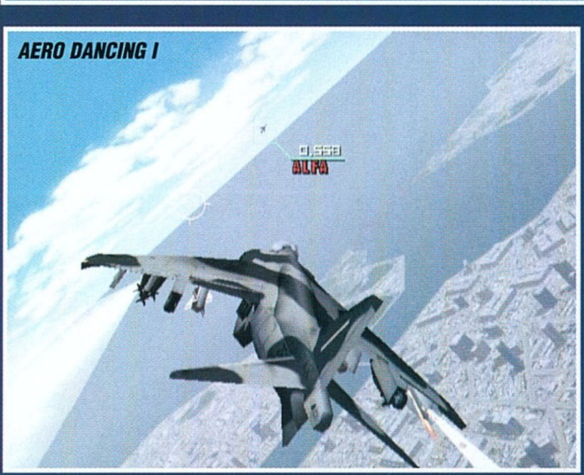


AERO DANCING I

Összességében mindhárom program megéri az árát, de talán a leginkább az Aero Dancing I, hiszen ez tartalmaz szinte mindent, amit a többi epizód, fel van vértezve a legkeményebb hálózati opciókkal, tömérdek választható géppel, pályával, zenével. Grafikailag és hangzásilag mindhárom program az átlag felett teljesít, tehát ha egy jó vadászatra vágysz, megőrülsz a szösszmötölős Fight Simulator szintű realizmustól, de a valóságtól azért még nem akarsz elszakadni és mindezt akár a világhálón is kamatoztatni akarod, akkor az Aero Dancing a neked való program.

A VIZUÁLIS ATOMROBBANÁS

Mindennek lehet nevezni az Aero Dancing grafikáját, csak csúnyának nem. A játék motorja, mind a három változat esetében megegyezik, csupán a helyszínekben, vadászgépekben és küldetésekben különböznek. Talán azért is merték bennhagyni a készítők az engine-el készült intrót, mert az ember nem is igazán veszi észre, hogy ez nem egy animáció. Talán a Playstation-ön már jól ismert bejátszásokéhoz hasonlít. Teljes mértékben nagyfelbontású grafika, pontos kirajzolás, jól megtervezett és kidolgozott objektumok és gépek jellemzik mindhárom programot. Természetesen itt is akadnak apróbb hibák, főleg ha túl közel repülünk a talajhoz, a textúrák elcsúszhatnak, pontatlanná válik a kirajzolásuk. Ezt nem is igazán lehet a program hibái közé sorolni, hiszen ezek a dolgok a hardwares korlátokból is következnek. Egyenlőre még nincs akkora erőmű, ami képes lenne tartani ezt a fokozott részletességet a földtől csak pár méterre himbálódzó kamera estén. Erre sem PC-n, sem PS2-n nincs lehetőség. Viszont annál inkább a játék hibája az ocsmány robbanás effekt, ami szinte kinyomja az ember szemét ebben az idilli tájban. Semmi füst felhő, semmi elmosás, egy nagy sárga pixeles paca jelenik meg a robbanáskor, majd pillanatokon belül el is tűnik. Az első pillanatban már azt hittem, hogy a TV-m képcsöve égett ki azon a ponton, de miután hamar eltűnt a folt, fellélegeztem. Huh, még mindig hűségesen szolgál a tíz éves japán TV-m.



AERO DANCING I

Endrédy Tibi



AERO DANCING F
AERO DANCING I
AERO DANCING FSD

CRI

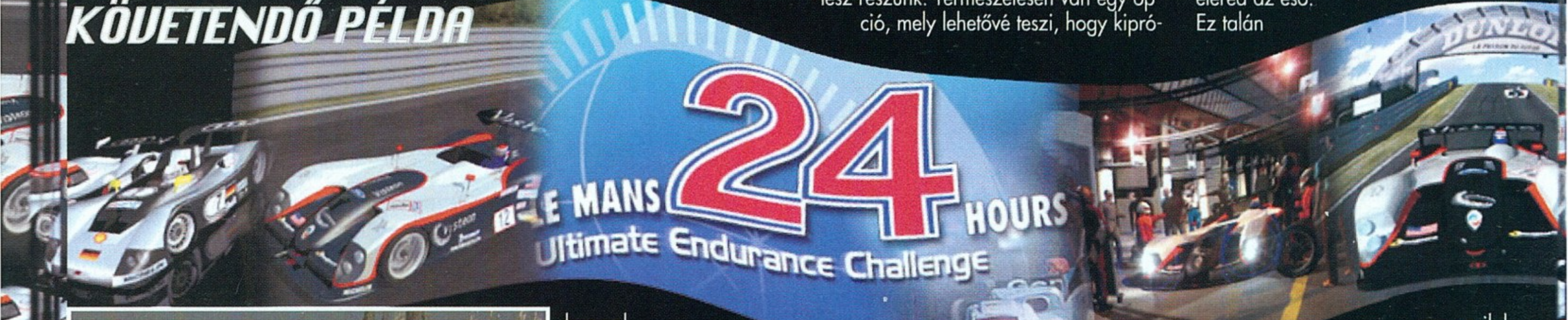
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SZÉP ÉS JÓL JÁTSZHATÓ AKÁR AZ INTERNETEN IS
× LEHETNE TÖBB INFÓ A GÉPEKRŐL, NO MEG A VIDEÓK IS HIÁNYOZNAK

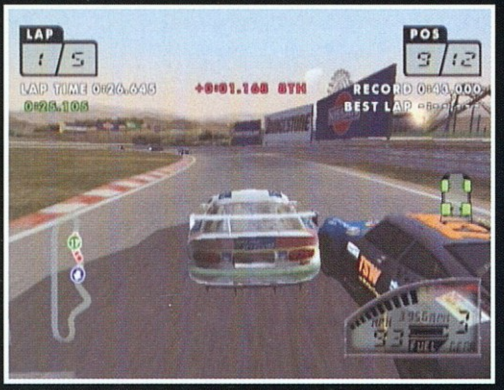
8 pont

KÖVETENDŐ PÉLDA



A Le Mans 24 Hours azon "fehér holló" játékok közé tartozik, melyet nem csak egyszerűen átírtak egy másik platformról (jelen esetben Playstation-ről, és PC-ről, mert ott már több mint egy éve beszerezhető a játék – bár Dreamcast-en sem épp ma jelent meg a stuff), aztán meg elmosták a pixeleket. Itt most arról van szó, hogy az egész játékot újratervezték és kódolták, szem előtt tartva a Dreamcast hardverének lehetőségeit. Ennek a "plusz" munkának aztán meg is lett az eredménye, a program össze sem hasonlítható a vetélytárs gépeken azonos cím alatt futó játékokkal, ez a verzió ugyanis nagyságrendekkel jobban néz ki! Persze a kinézet még nem elég ahhoz, hogy mindenkit maga mellé állítson egy játék, de remélem, az ismertető végére mindenki el tudja majd dönteni, kell-e neki ez, vagy sem.

Abba most inkább nem megyek bele, hogy nem komálom a franciákat, meg a velük kapcsolatos dolgokat, pedig ezek a huszonnégy órás versenyek eredetileg francia találmány. Nekem – aki képes még egy F1-es közvetítés végére is elaludni – kicsit irreálisan hosszúnak tűnik ezeknek a versenyeknek a futamideje, de szerencsére a programban helyett kaptak elviselhető idejű versenyek is. A játék inkább azoknak az elvetemült egyéneknek fog bejönni, akik Playstation-ön hozzászoktak már a több száz körös Nascar versenyekhez, vagy profi Forma 1-es játékosok. Akik inkább a Gran Turismo-n vagy a Need for Speed sorozaton nevelkedtek, azoknak bizony lesznek fenntartásaik, mert a Le Mans sokkal inkább technikai sport, mint egy száguldozós autóverseny. Az intro szép, aztán egy órát vártam, mire betöltődött a főmenü. A Quick Race az árkád versenyeknek felel meg, az összes behozott kocsi és pálya közül szelektálhatunk, és a nehézségi fokozat kiválasztása után mehetünk is versenyezni. Gyorsan kiválasztottam az amatőr szintet – gondoltam az nekem való –, és már az első kör után elkezdtem csodálkozni, hogy milyen flottul megy nekem ez a játék. Szépen sikerült bevennem a kanyarokat, nem pördültem ki, és utcahosszal nyertem a versenyeket. Egy kis idő után aztán arra lettem figyelmes, hogy valaki akkor is fékez helyettem, ha én tövig nyomom a gázt, gyorsan ki is léptem, hogy megnézzem, mi ez a hülyeség. Szóval az a nagy helyzet, hogy amatőr szinten a gép automatikusan bekapcsolja nekünk a fékrásegítést és a kipörgés-gátlót – ezt sajnos ki sem lehet kapcsolni. Közepes fokozaton sem jobb a helyzet: ott ugyan csak a kipörgésgátló van bekapcsolva, viszont az ellenfeleink tudása oly mértékben megnövekszik, hogy szinte lehetetlen nyerni – én általában az utolsó előtti helyezettel folytattam ádáz küzdelmet. Az Expert fokozatba bele sem mertem nézni, mindenféle segítség nélkül kell megverni a teljes profi mezőnyt.



Ez a rendszer szerint nagyon következetlen, és el is mondom, hogy miért. Neki kezdünk a játéknak amatőr fokozaton, és már az első körben jócskán otthagyunk mindenkit, onnantól kezdve pedig – hála az automata féknek – unottan húzzuk egyszer jobbra, egyszer meg balra a kormányt. Így pedig lehetetlen "megtanulni" vezetni az autókat, aztán a következő szinten meg folyton utolsók leszünk. Sokkal jobb lenne, ha mi dönthetnénk el, hogy mely fokozaton milyen segítségeket veszünk igénybe. Azt hiszem, tíz pályán állhatunk rajthoz az árkád versenysorozatban, ez a szám azért csalóka, mert valójában csak 3-4 pálya van a játékban, és ezek vannak több részre bontva. Például a Suzuka-ban először meg kell nyerni a keleti, majd a nyugati "részét" is, hogy mehessünk a teljes pályán. Az árkád versenyeknek amúgy sincs semmi értelmük. Én végigszenvedtem- untam mindet, és a végén kaptam egy bonusz-autót (Jaguár XR9 LM), aminek a kijelző szerint nagyon magas a végsebessége, viszont úgy gyorsul, mint egy régi Skoda, ezért aztán használhatatlan is. A Championship-nél 8 különböző bajnokság található, idióta módon, nem választhatunk közülük kedvünkre, csak szép sorjában egymás után nyílnak meg. A bajnokságokban ráadásul nem választhatunk kocsit – csak csapatot –, és a futamok paraméterein sem állíthatunk. Márpedig egy tízversenyes 6 körös bajnokság nagyon unalmas tud lenni, legalábbis amatőr szinten, bár nehezebb fokozaton meg azért nem fogunk játszani vele, mert semmilyen sikerélménybe nem lesz részünk. Természetesen van egy opció, mely lehetővé teszi, hogy kipróbálják az eredeti 24 órás versenyt is. Szerencsére nem kell egyhuzamban leautózni egy teljes napot, a boxkiállásoknál lehet menteni. De ha nincs kedvünk 24 órát vezetni, választhatunk 10 perces, fél, 1, vagy 6 órás futamokat is. Van időmérő verseny is, szellemkocsik ellen, de szerintem a körrekordokat csak Expert fokozaton, tökéletesen vezetve lehet megdönteni. Amíg ugyanis segít minket a gép, és helyettünk lassít lehetetlen az időeredmények közelébe érni. A többjátékos módban akár négyen is játszhatunk, osztott képernyőn. Megnyerni az összes versenyt és megdönteni minden körrekordot elég sok időt vesz igénybe, bár szerintem elég unalmas is, csak azokat fogja lekötni, akik az autóverseny nem, mint autóversenyt szeretik, hanem mint technikai sportot. Egyébként is a jutalmunk csak néhány bonusz-autó lesz. A beállítások elég szegényesek, a váltón az időjáráson, a gumik kopásán, és az üzemanyag használódásán kívül szinte semmi lényegi opciót nem találni. Mondjuk az is igaz, hogy a grafika viszont nagyon szép, és folyamatos. Még akkor sem akadozik, ha egyszerre 24 autó van a képernyőn. A pályák szinte fotóminőségűek és ez az autókra is igaz. Ha változóra állítjuk az időjárást, vagy épp a 24 órásversenyen vagyunk, gyönyörűen besötétedik, vagy épp elered az eső.





Ez talán az egyik legszebb DC-es autóverseny, pedig ezen is van még mit javítani. Például ha a motorháztetős kamerára váltunk –sajnos nincs valódi belső nézet – látni, hogy csak két objektum árnyéka tükröződik végtelenül a karosszérián, a kocsik árnyéka viszont megint jól el lett találva. A nap dőlési szögéhez viszonyítva nyúlnak meg. A zenék vegyesek – bár lehet állítani rajtuk –, nekem egyik "rádióállomás" sem jött be. Szóval olyan vegyes érzelmeket váltott ki belőlem a játék, de talán csak azért, mert én jobban szeretek versenyezni, mint vezetni.

CSIPI M LEE



LE MANS 24 HOURS

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, JUMP PACK

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, PROFIKNAK VALÓ NEHÉZ FOKOZAT

× VAGY UNALMAS VAGY NEHÉZ

8.5 pont

A DREAMCAST VÉDELMÉBEN



Pánikhangulat van! A világ DC-s társadalma megrendülve fogadta a Sega bejelentését. Rémhírek és találgatások egész sora vette kezdetét, az emberek tanácstalanul állnak, sokaknak pedig ez volt a kezdő lökés a PS2 megvásárlására. Hirtelen megszaporodtak a DC-s apróhirdetések, mindenki a gépét árulja (és eközben a Sony vigyorogva dörzsöli a tenyerét). Talán ahhoz hasonlítható helyzet, amikor a Commodore a kilencvenes évek elején bedobta a törölközőt. Ott voltam...

ELŐTÖRTÉNET

Három esemény hozott döntő változásokat az életemben, melyek addig ismeretlen, új világokat nyitottak meg. Az első a nyolcvanas évek végén volt, mikor nagy C=64-fun koromban megpillantottam egy Amigát. A hatás leírhatatlan volt. Aki átélte ezt az érzést, talán sejti mire gondolok. Igazából ahhoz tudnám hasonlítani, mikor évekig Trabantot vezetsz, majd hirtelen átülsz egy Mercedesbe. Hosszú szerelem következett, aztán '97-ben jött a megdöbbentő találkozás a PS-el. Soul Blade. Órákig csak ültem, az intrót és a demókat figyeltem. Másnap már Pesten egy elégedett kereskedő morzsolgatta összekuporgatott ezreseimet, én pedig kaján vigyorral a képemen rohantam haza.

Négy év telt el. Hallottam persze infókat a Sega új gépéről, a készülő PS2 csodagépről, volt N64-em is (a végén örültem, hogy el tudtam adni), de akkor jött az igazi nagy megrökönyödés, amikor tavaly nyáron találkoztam a DC-vel. Soul Calibur. Deja Vu. Ugyanaz az érzés, mint '97-ben PSX-en. Ismét csak egy nap telt el a vásárlásig. Azóta nincs megállás. Crazy Taxi, R.E.: Codename Veronica, Ecco, Metropolis Street Racer, Shenmue, Record of the Lodoss War, Grandia 2, Phantasy Star... de még felsorolhatnék több, mint száz címet, melyek a kedvenceim voltak vagy azok a mai napig.

ÉS LŐN A PLAYSTATION 2

Sokan voltak velem együtt, akik nagyon várták a PS2 megjelenését. Legendák keringtek, képeket töltöttünk le, tippelgettünk, csodálkoztunk, reménykedtünk... De tudtuk, hogy a konzolcégek nem az ígéreteik betartásáról híresek. Premier: nincs modem, nincs vincsi, nincs multitap, nincs távirányító, az európai premier csúszik, kevés a játék, a nagy nevek csúsznak... Kösz. Fél év múlva DC-s szemmel figyelgettem az első játékokat és nevettem, ettől van úgy oda mindenki? De az idő a Sony-nak dolgozik. Túl nagy a Playstation név húzóereje. Agresszív, esetenként etikátlan reklámkampány, és gondolom mindenki ismeri a beszélő pénz esetét az ugató kutyával és a karavánnal, ami csak halad...

A DREAMCAST MA

Egy óriási tévedést kell most eloszlatnom: a SEGA NEM MENT CSŐDBE! Hatalmas mennyiségű – állítólag 2-3 millió – DC van raktáron, amely a Sega becslései szerint még évekig képes ellátni a piacot. Az árcsökkentés nem olyan mértékű, amely kiárusításra utalna (mellesleg a Sony is kénytelen volt drasztikusan csökkenteni az árait, Amerikában a PS2-t már 69.000,- Ft-nak megfelelő dollárért meg lehet vásárolni). Az alkatrészellátás megoldott.

Továbbá tavaly a világon több, mint 7 millió DC gépet adtak el, ami hatalmas piacot jelent a játékfejlesztő cégek számára, emiatt sem kell aggódni (részletes lista a cikk végén). Csak az elmúlt 9 hónapban több mint 250 DC játék látott napvilágot, közte nagyon sok olyan névvel, amelyek megjelenését csak most tervezik PS2-re. Ebben az évben 100-nál több játék fog megjelenni, melyek csak a bejelentett fejlesztések, és messze van még Szilveszter éjfél.

Hardware újdonságok terén szintén reménykeltő a helyzet. A mouse (gyk. egér) és az új modem már a piacon van (56.6 KB), nemsokára pedig megjelenik a controll-padba illeszthető mikrofon (néhány újabb játék már használni fogja), az év közepe felé pedig a webcamera a hozzávaló Internetes és felhasználói programokkal (videotelefon, akár PC-sekkel is, kukkolás a csiszar.hu-ban, és még ami a fantáziátokba belefér). A végére pedig egy most felröppent hír: megoldható a winchester csatlakoztatása, már csak illesztési problémák vannak! Hogy miért jó ez nekünk? MP3 zenék, képek, animok letöltése és hallgatása-nézegetése a net-ről vagy egy PC-s havertól, a lehetőségek végtelen hosszúak. A fejleményekről a későbbiekben mindenképpen beszámolok.

Emulátorok: szinte már minden megjelent (NSX, Gameboy, NES, SNES, Sega Megadrive, ősi Sega arcade gépek), a két legfontosabbat pedig izgatottan várjuk (N64, PSX). 8-9 gépet kapunk egy áráért... Nem rossz.

A JÖVŐ

Várunk. Még legalább egy évig. Ugyanis legalább eddig még bővelkedhetünk a DC újdonságokban. Addigra megjelennek az újgenerációs konzolok, melyek közül az X-Box tűnik a legérdekesebbnek. Mivel a gép felépítése feltűnően hasonlít a DC-hez, nagyon jó az esély (99%) arra, hogy lejátszhatjuk rajta kedvenc Dreamcast játékainkat. És persze jóval izmosabb a PS2-nél. Néhány érdekesebb paraméter: DVD, PC-s hardware illesztés, már most 400 fejlesztő cég, az összes PS2 sikerjáték megjelenése... és egy fontos dolog: a Sony üzletpolitikáját már ismerjük, de Bill G.-nek és kicsi puha cégének rengeteg pénze van...

VÉGSZÓ

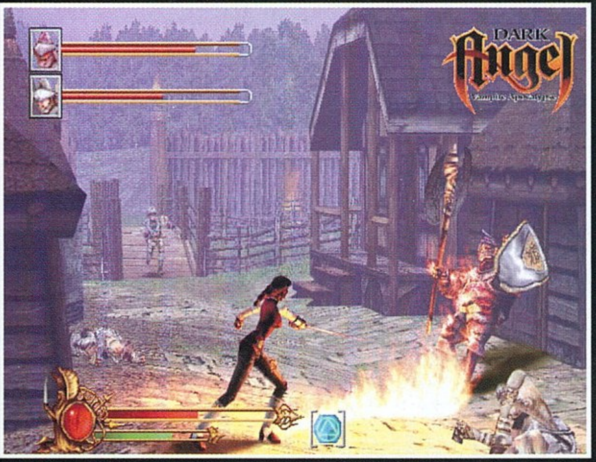
Szeretem a Dreamcast-ot. Türelmes vagyok és bizakodom. Megérdemli a Sega. Fantasztikus gépet hoztak össze a legnagyobb csendben. Szinte mindent belepakoltak, amit más bizony elfelejtett (modem, multi tap, anti-aliasing chip (!!!!!!!)... mit hagytam ki?). Nem volt félrevezető reklámkampány, nem (nagyon) köpködték a konkurenciát. A pénzemért pedig csúcsminőséget és nagyszerű szórakozást kaptam. Elégedett vagyok a programfelhozatallal, izgatottan várom az újdonságokat. Tudom, érzem, hogy ez most nem a Saturn nevű tévedés megismétlődése. A Sega nekem már bizonyított. KITARTOK A VÉGSŐKIG, Dreamcast Rulez!

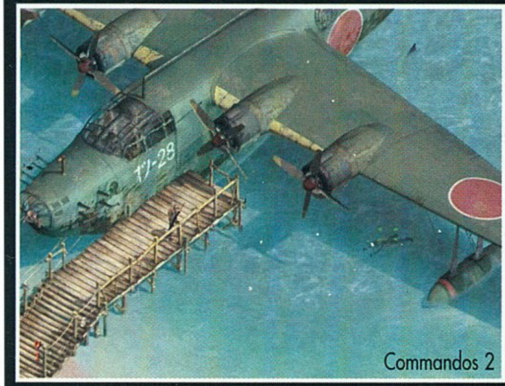
Á. Sándor

LENNI VAGY NEM LENNI, AZ ITT A KÉRDÉS

A DICSŐSÉGES KÖZELJÖVŐ:

03/15/01 - Unreal Tournament
03/15/01 - Worms World Party
03/16/01 - PBA 2001
03/16/01 - System Shock 2
03/18/01 - Coaster Works
03/20/01 - Illbleed
03/29/01 - The Mummy
03/30/01 - Mars Matrix
03/30/01 - Project Justice
04/00/01 - Woody Woodpecker Racing
04/01/01 - Al Gore & Jesse Jackson's Search For Missing Ballots
04/01/01 - Capcom vs. Survivor (Sloof Lirpa)
04/04/01 - Woody Woodpecker Racing
04/12/01 - Exhibition of Speed
04/16/01 - IHRA Drag Racing
04/18/01 - Floigan Brothers
04/19/01 - Soldier of Fortune
04/27/01 - Stupid Invaders
05/00/01 - Armada II
05/00/01 - Commandos 2
05/00/01 - Crazy Taxi 2
05/00/01 - Dark Angel: Vampire Apocalypse
05/00/01 - Half-Life
05/00/01 - Legacy of Kain: Soul Reaver 2
05/00/01 - Sonic Adventure 2
05/07/01 - Ooga Booga
05/15/01 - Alone in the Dark: The New Nightmare
05/16/01 - Gorka Morka
05/17/01 - Evil Twin
05/20/01 - Legend of the Blademasters
05/20/01 - Shrapnel: Urban Warfare 2025
05/23/01 - Dragon Riders
05/30/01 - Conflict Zone
06/00/01 - Outrigger
06/00/01 - Heroes of Might and Magic III




Commandos 2



Alien Front Online


Half-Life

Csevegő



Ebben a hónapban nem erőltettétek meg magatokat, biztos a tavaszi fáradtság miatt. Meg sem érdemlitek ezt a szép "illusztráció" lánykát... Csomó levelet ki kellett dobnom, mert egyrészt túl keményen anyáztatok benne (remélem te paraszt tudod, hogy rólad van szó), másrészt csak marhaságokról szóltak. Nem lesz ez így jó, gyerekek! Egy kis életet kéne lehelni a Csevegőbe!

Dear Martin! Nos, éppen nem vagyok suliban, mert összeszedtem valami bacilust. Egy kicsit unatkoztam, és úgy gondoltam írok neked. Lenne pár kérdésem: 1. Kedvenc játékom a TEKKEN 3, és még sok dolog titok előttem. Például KING-gel nem tudok egy mozgást megcsinálni. Ez egy olyan átdobás, melyet a gép előszeretettel használ. Tudod: megragad, megcsinálja a sótöréses átdobást, de nem enged el, hanem még párszor beledöngöl a földbe. 2. Megvan nekem a TENCHU 2, és egy kódot szeretnék kérni, ez pedig az összes tárgy. A játék német verziós, tehát ha van ilyen kód rá, német verziót keressetek. Megköszönném!! És ha lehet tegyél be a csevegőbe! Még sosem sikerült bekerülnöm egy újságba sem. Ebbe pedig még jobba szeretnék. Kösz!!! Hű olvasótok: Kovács Bertalan és Varga Roland, Tárnok UI: Roland segített a kérdések kikeresésében.

Sajnos Tekken ügyben nem tudok segíteni, mert már nem játszom vele és a mozgásokra sem emlékszem. A Tenchu 2 kódok szerintem már benne voltak az újságban, de mindegy, legyen neked: a tárgyválasztó képernyőn tartsd lenyomva az R1-et és nyomd hozzá a Jobb, Le, Bal, Fel kódot. Ha ez nem működne, próbálkozz a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Bal, Fel, Le, Jobb, R2, R2 kóddal. Ha bármilyen kódot használsz a játékban, már nem kaphatod meg a legmagasabb fokozatot!

Helló, Martin! Lehet egy kérdésem? Sipos Adorján, Győr

Lehet Adorján és hello!

ÜDV A KONZOL TEAM-NEK!!! Mióta megvan a lapban a Dreamcast rovat, azóta veszem az újságot. Gondolom ebből nem nehéz rájönni, hogy milyen masina lapul a szobámban. Tetszenek a DC-s tesztek ill. leírások. Eddig egyetlen úgymond túlzást találtam, ami a SEGA GT pontozását illeti. Azért annyira nem rossz game, hogy 3,5 pontot kapjon!!! Igaz nem egy SAN FRANCISCO RUSH sebességű, de gagyi POD 2-nél még így is sokkal jobb. (Igaz nem egy kategória, de akkor is élvezhetőbb) Lényeg az, hogy legalább 6.5-7 pontot megérne.

Akkor neked nem ugyanaz a játék van meg, mint nekünk, mert aki azt látta mind sírógörcsöt kapott.

Egyébként a TXR 2 szerintem nagyon király !!! (Bár ezt ti is írtátok) Más. Nagy MANGA fanatikus vagyok, és e végből lenne néhány kérdésem. Ágyin: Lehet-e kapni Magyarországon a Sakura Taisen 2. (netán 3.) részét DC-re? Dvá: Lesz-e Septerra Core ill. Sakura Taisen figura a boltjaitokban? (Japánban vannak, de ezért had' ne menjek ki) Tri: Hol lehet (az Interneten kívül) manga/anime videókat venni? (Kicsiny hazánk területére gondolok.)

Eddigi kérdéseidre sajnos egységes "nemmel" tudok válaszolni, az utolsóra "sehol"-lal.

Csitiri: Mikor hoztok újabb Gundam robot szállítmányt???

Nem hozunk be többet. Van még egy tonna belőlük.

Pjáty: Tudnék-e valahol jó manga gameket venni DC-be? (Rpg-ket, a Grandia 2 már meg van) Gondolok itt a Salura Taisen-re, a Tricolor Crisis-re...

Eredeti japán játékokat szerintem nem tudsz Magyarországon venni.

Remélem azért a DC piac nem kerül teljesen padlóra, mert k**** jó gép, kár lenn érte. Kíváncsian várom az X-Box bemutatókat, mert csak a Halo-ra és az Oddworld-re feszítenek, semmi újat nem mutatnak, noha közöm nem lesz ehhez a platformhoz (nem igazán a stílusaim a PC szerű gamek+manga sem lesz rá, max. Japánban, bár nekik meg ott van a PS2) – de azért érdekelnek az újdonságok. Na ennyit belőlem. További sok sikert az újsághoz!! Ja és MANGA forever! Corgan, Dunakeszi

Tisztelt tesztelők, tördelők, szerkesztők és/vagy főszerkesztők! Tudom, hogy csak a kritikákból tanultok, de én nem tudok és nem is akarok kritizálni semmit. Hacsak nem azt, hogy ezt a pontozásos rendszert nem találtátok ki előbb. A százalékos ugyanis véleményem szerint sok olvasótoknak vette el az agyából a glükózt. Gondolok itt azokra, akik attól fakadnak sírva, mert a kedvenc programjuk nem százat kapott. De ha már megvették és tetszik nekik, akkor mi itt a gond? Nem értem! A kritizáló levelek meg mintha – feltételes mód – rontanák a csevi színvonalát. Régen az egész Csevegőt végig röhögtem, most meg van benne: morci, piti, nyali, nyafi. Aztán meg a Pokemon. Épp tegnap utaztam a vonaton és ott hallom egy kisgyerektől – aki még ki sem látszott a földből – hogy: "Anyúú, vegyél nekem Pokemon-os kártyát!" Hát bizony elcsodálkoztam, hogy korára való tekintettel – ezt folyékonyan, egy szuszra ki tudta mondani. *(Nézd, még mindig jobb – szerintem – ha a gyerekek a Pokemont látják a TV-ben, mint ha nekik is a Varázsceruzán a Pimpán meg a Kockásfülű Nyúlon kellene felnőniük, nem? – Csipi)* Hol is tartottam, ja igen. Nem kritizálok. Jut eszembe. Csipi, neked a HEPI-END MAGAZIN2.ÉVF. 1-ső száma kell, vagy az 1990 szeptemberi? *(Kösz, nem kellenek már újságok, mert már megküldték mások. Akartam is nekik válaszolni, csak sikerült elkevernem a leveleiket valahová. Viszont hiányzik még néhány húszezresem a gyűjteményemből, azt viszont – sorozatszámra való tekintet nélkül – küldhetnétek. – Csipi)* Megvettem a HOGS of WAR-t. Nagyin tetszik a második kontinens utáni film. Kacagtató. – Ne értsd félre. Nem kocagtató. – Még nem játszottam ilyen progival. A WORMS-ről hallottam ugyan, de nem sokan dicsérték. Amióta disznókkal játszom, rákaptam a kukoricára. A tápot már nem eszem, félek attól a bizonyos kórtól. Viszont szégyellnem kéne magam, mert eddig egy progi sem okozott nagyobb gondot – igaz most a CHRONO CROSS-szal volt egy-két bajom, de Veres Miki segítségével valószínűleg átrágom magam rajta. Köszi. – de a disznók 17. Küldetésén (GENEVA CONVENTION) nem tudom felvenni a speciális medált. Na meg többjátékos módban vannak olyan kasztok, hogy gránátos és ejtőernyős. Ezeket a főjátékban is elő lehet hozni? Ha tudtok légyszi segítsetek. Előre is köszi. Na tessék, én is nyafizok. Aszem abba kéne hagynom az írást- PÁ. My name's is not important – Ha ismerős a szöveg és tudod, hogy melyik programban szerepel, akkor a progi nevét írd meg és küld el címünkre. Megnyerheted az 5000 darab Pokemonos WC papír egyikét. Jo Du Ma & tsai BT.

Kösz, hogy írtál, de nem igazán vágom, mit akartál közölni ezzel a levéllel. (Az elején az értékelés boncolgatását még értettem, utána maradtam el.) HOW ügyben nem tudok segíteni, mert a Verses Miki tesztelte.

Tisztelt Szerkesztőség! Azzal a kéréssel fordulok hozzátok, hogy ha van egy feleslegessé vált Dreamcast vagy PS akár egy N64 és elküldenétek nagyon örülnék. Hárman vagyunk testvérek, én vagyok a legidősebb, hetedikes. Szüleim elváltak és sajnos nem telik játékokra és most tavasszal leszek 13 éves. Születésnapomra szerettem volna valamelyiket, de mikor szüleimnek említettem csak ennyit mondtak: "ilyesmire nem telik" így hozzátok fordultam gondoltam ha ti nem segítettek akkor senki. Barátaim tanácsára megvettem első 576 Konzol című újságomat és nagyon tetszik, megfogott. Remélem tudjátok teljesíteni kérésem. Utóirat: Előre is köszönöm. Bartók Richárd, Anarcs

Ricsikém, csillagom. Egyszer sok évvel ezelőtt az 576 KByte főszerkesztője eldobott egy olyan poént, hogy kioszt 10 Amiga számítógépet az olvasók között. Nekem egyértelmű volt, hogy viccnek szánta, mégis vagy százan jelentkeztek, hogy nekik bizony kéne. Nagyon sajnálom, hogy én is voltam olyan "buta", beleestem ugyanebbe a hibába, és én is ezzel a géposztogatással viccelődtem. Senki sem kapott tőlünk gépet és nem is fog a közeljövőben. Ráadásul, ha a szüleid most éppen nem engedhetik meg maguknak, hogy egy ilyennel meglepjenek téged, akkor hiába lenne neked géped, ha játékokat nem tudnál hozzá venni! Azok is sok ezer forintba kerülnek ám! Csak fájna a szíved, hogy nem tudod kihasználni a gépedet. Meg aztán kontroller és memóriakártya is kell hozzájuk, amiket szintén nem adnak ingyen. Örülj neki, egy gonddal kevesebb.

Tisztelt szerkesztőség! A lapról annyit mondanék, hogy kb. másfél éve veszem rendszeresen és abszolút kritikus szemmel nézem, Majdnem mindenelőnyötökre vált, talán ez a 10 pontos megoldás szerencsétlen egy kicsit.

Több olvasónak tetszik, mint ahánynak nem és mi is könnyebben boldogulunk vele. Majd megszokod!

De lehet, hogy még szokni kell. Minden egyes szám kézhezvételekor gyönyörűséggel tölt el a reklámmentes újságkészítés kiélvezése. Ezért már lassan nem fogok más újságokat olvasni... (talán a szexlapokat kivéve...) De azért a Csevegőhöz hozzászólnék, lehet, hogy a koromból adódik (nagyjából Martin -3 év) de tényleg ki vagyok bukva, hogy milyen agyi szinten kritizálják a lapot a mai "tini fiúkák". Persze ők már konzolgépekkel a s***ükön születtek, nem is értékelhetik apuci gatyája mellett a technika fejlődését és azt, milyen nehéz egy ilyen (szinte non-profitos) réteglapot úgy elkészíteni, hogy minden önérzetes kis f*** meg legyen elégedve! Dolgoztam a nyomdaiparban egy picit és tudom, mennyi mindennek kell összejönnie egy kiadvány elkészültéig! És ha csak egy is csúszik...! Na mindegy! Oly hülyeség azon veszekednie e lap hasábjain bárkinek arról, hogy DC vagy PS, PS2 stb. Tök mindegy kinek mi van a lényeg, hogy jól szórakozzon, hiszen ezeket a gépeket ezért csinálják, nem?!?! S mivel teljesen más árkategóriák, ebben az országban mindenki a pénztárcája alapján fog választani.

Eddig teljesen egyetértek veled, örülök, hogy helyettem elmondtad ezeket a dolgokat.

Szerintem (más véleményekkel ellentétben) a Pokemonos tag baromi jól kifigurázta ezt az egész nevetséges őrületet, amit ez a blőd rajzfilm kiváltott. Szupi! S ennek semmi köze sincs a magyarságtudathoz kedves druszám – te agyatlan! A Csipinek igaza volt: ez a mi fórumunk és már nagyon rég nem arra használja a jónép, hogy megossza tapasztalatait , élményeit, benyomásait a különböző játékokkal és gépekkel kapcsolatban, hanem rendre a lap és tesztelői fikázásán és lejáratásán fáradozik. Tévedés ne essék én sem nyalom a hátsó feleteket, mert nekem is sokszor adódik, hogy nem értek egyet a tesztelő értékelésével de hát ez benne van a pakliban. Ízlések és pofonok! Szóval ha ti ezt tudjátok csak berakni a Csevegőbe milyen lehet a többi! Úgyhogy emberek sírjatok jó sokat mindenki egy sarokba, hogy csak ennyire futja tőletek, tisztelet az üde kivételnek! Na, most mindenki le van b***** és meg is van dicsérve! Üdvözlettel: Jani a Rettentő, Vác Ui.: A Pokemon tényleg k**** jó és a célját is elérte, mert esküszöm ha így fogok tőle kinézni soha többet nem nyúlok fűhöz...!

Ne is nyúlj hozzá Janikám még akkor sem, ha esetleg nem így fogsz kinézni tőle.

Csá Martin! Igazából ezt a levelet, rokonomnak Csipi M Leenek írom, gondolom itt belevág majd, hogy nem is tudott róla. Tehát elmagyarázom, hogy értse. Ügye az ő szüleinek, szüleinek .. a szülei, és az én szüleimnek a szüleinek .. a szülei is Évától ás Ádámtól származnak. Gondolom, már érted hogy milyen közeli rokonok vagyunk, így küldhetnél egy franyó játékot. Ui: a címemet tudod kedves rokon. Csipi M Feel *(Drága testvérem! Örülök, hogy végre előkerültél, már a fél világot tűvé tette érted a család! Már több franyó játékot is félretettem neked, csak át kéne ugranod értük. A címemet tudod. – Csipi)*

Üdv Martin és KONZOL team! Az újság nagyon KIRÁLY! Veres Miki bácsinak üzenem, hogy az írása nagyon humoros, de mégis lényegre törő. CSIPI M LEE tesztelései és végigjátszásai fenomenálisak! *(Ahogy mondod, ahogy mondod – Csipi)* De a legjobb, a leghumorosabb, a leglényegretörőbb azon ember írása, akit a legnagyobb konzoljáték tesztelőnek tartok! Ez az ember Adam! Nem is értem hogy miért nem ő a főszerkesztő! Miért nem írják ki a nevét aranyozott betűkkel a Parlament kupolájának közepébe. Miért nem kap kitüntetést Orbán Viktortól. A legvégére Martin főszerkesztőt hagytam. És ennek az az oka, hogy miért pont a főszerkesztők tesztelik a legjobb játékokat? Miért nem Adam!!!!!!! A KONZOL kísérje utatokat! Üdvözlettel: Ádám

Az 576 Konzol főszerkesztője olyan, mint az 576-ország királya. Mindig ő választ először, hogy mit akar tesztelni. Legalább ennyi öröme hadd legyen már neki! Egyébiránt meg úgy sem tesztel mostanában...

Hódolaton a Konzol teamnek A márciusi számban olvastam Tóth Tamás Ferenc levelét, és teljesen egyetértek vele!!! Mit mondjak, nem egy IQ bajnok cég ez a SEGA az tuti! A SATURN után ezt is (DREAMAST) sikerült jól el********. A game-ek egyre sz*******, csak ótvar PC-s átiratok tarkítják a palettát, pedig ez a gép sokkal-sokkal többre képes, ezenkívül a játékosok sem érdemlik meg azt az oltári nagy ki*******, amit ez a cég tesz velük. Nekem is DC-m van, de idén a Phantasy Star Online-on, és a Grandia-n kívül semmi értelmes játékot nem láttam a gépre (talán a Tokyo Highway Challenge 2-t). Amikor beindult ez az egész, akkor miért tudtak pl.: Crazy taxit, Soul Caliburt vagy Metropolis Street Racert csinálni? Elő lehetne rukkolni valami hasonlóval!!! Vagy nem??? Miért kell a gagyi, primitív és undorító Urban Caos-sal idegesíteni a gamereket??? Ha a Sega helyében lennék, tutira azon törném a fejem, hogy miként tudnék valami fenomenális alkotást létrehozni, mért ez (talán) nem jelentené a gép gyors halálát. (Persze nem 2 progi miatt veszik meg a gépet, de talán ez lenne az első lépés.) Megmondom őszintén most a Shenmue 2-t, a Crazy taxi 2-4, és a Mobile Suit Gundam: Earth Federation Vs. Zeon-t várom igazán, mert semmi más értelmes fejlesztést nem láttam a neten. (Talán még a Sonic Adventure 2, ami flott progi lesz) Ha sok ehhez hasonló cucc jelenne meg, akkor bizony lenne vetélytársa a PS 2-nek, de azt hiszem, ez csak álom marad, és nekem is muszáj lesz egy PS2 után néznem (majd ha lemegy az ára), mert ott bizony zajlik az élez. Ott a TTT, a The Bouncer, a Gundam, az Armored Core 2, az Orphen... (Nagy manga/anime őrült vagyok, gondolom a fent említettek után ez kiderült.) Szóval félek, hogy még max. 1 éve van a DC-nk

(bárcsak ne így lenne!!!!!) aztán a PS2 messze leelőzi vetélytársait. Hogy miért is? Mert az X-Boxra nem hinném, hogy túl sok manga game lesz kapható, és aki a japán stílusú cuccokat szereti az tutira a PS2-re teszi le a voksát. *(Csak köztünk szólva, egy gép sikeressége durvára nem függ össze azzal, hogy mennyi anime vagy manga cucc jelenik meg rá – Csipi)* Én is ezt fogom tenni, de addig is legyetek jók, írjatok sok-sok DC- játékról. Hű olvasótok: Corgan, Dunakeszi

Azt hiszem egyetértek veled. A SONY nagyszerű és elsöprő üzletpolitikája a csúcsra fogja juttatni a PS2-t. Szerintem szebb játékokat lehet rá írni, mint DC-re (remélem jobbakat is, bár ez nem a gép tudásától függ.) Ha meg manga/anime rajongó vagy, főleg az a te géped! Sokan, akik összehasonlítják a DC-t és a PS2-t (elsősorban az ára miatt) elfelejtik, hogy a PS2 egyben egy asztali SONY DVD lejátszó is, ami nem egy elhanyagolható tény – egy tök mezei DVD is kerül vagy 90 rongyba.

A HÓNAP LEVELE

Drága 576 Konzol! Miket beszélek, még hogy drága! Hisz három éve nem változott az ára. Nyugodtan bekerülhettek ezzel a Guiness-rekordok könyvébe, mert nemhogy kis hazánkban, de a nagyvilágban sincs még egy olyan termék, melynek az árát több mint 3 éve nem emelték.

Érdekes, hogy ezt az egyszerű tényt rajtad kívül még EGY olvasó sem vette észre!

De tudjátok mit? Fene a szátok! Összekarmolom magam, miért vagytok ilye tökéletesek? Ebbe bele fogok őrülni, mindjárt kiálltok! Eddig mindig találtam valamit, mostanában meg szinte sosem hibáztok. Isten tartsa meg jó szokástok.

Ne isteníts minket, mi is csak szolgák vagyunk!

Cseviben is egyre jobb és több nőt látok, és mi ez az ajándékozási láz, ami tört rátok? Mivel tetszik beszállok: a 04-es szám címlapján a Skull Monkeys csontvázfeje tátog. Remélem bedobsz a kalapba és nem kell sokat várnom, hisz lelki szemeimmel látom amint a Vivi plüssbabát a ládában megtalálom.

Nyertél egyet, csak egy levelezőlapon küldd meg a címedet, mert a Csipi elkeverte a leveledet! Írd rá, hogy te voltál a "Hónap levele".

Ez egy álom s mivel ezt így kitaláltam (nem véletlen, az egyetem helyett az újságoshoz jártam...), a másik játékra is nevezek: a PS2 128bites konzol s mivel a válasz jó, a kalapban egyedül vagyok, kétséget sem hagyok, a címemre küldjétek a gépet én jó képet vágok, utána lelépek. Na, vissza a csajszihoz, magamhoz is nyúltam, mikor láttam s zsebemből kivett zsebkendőmmel letöröltem nyálam. Nagy ötlet a hónap vicce szinte látom magam benne, ami részetekről nagy szemétség lenn, mert nem anyázlak, nem alázlak titeket és téged, nem mondok rosszat, csak jókat beszélek. Csak a plüssjószágért megyek, meg a kalapban legyek. Bocsi, nincsenek is legyek csak tavasz. Szerelem meg csajok a számomra. Ti meg hozzatok ok hírt, ha mentek az E3-ra. Ja és még valami, míg el nem felejtem (ez a rohadt eminem zakatol a fejemben), szóval hol van ez a Sárvár? Elmegyek oda dolgozni, sok-sok X-boxot fogok nektek hozni. Még valami: Angelina Jolie-t választották a legrosszabbul öltözött színésznőnek. Szerintem is az, dobja le az összes gúnyát, mi megyünk nézőnek.

Gyia, rohanjunk!

Nekem is küldjetek autogramot. Zsuzska ez tök jó ötlet. Borítékot adok. Hát ennyi, álmodjatok szépeket, éljenek a csajok, ne feledjétek: Martin a játékok Mozartja, kezeket fel, mert megyek bankot rabolni, befejezem nem fogok többet papolni. Roland, Kiszombor

Te kis Ady Endre...

Tisztelt szerkesztőség! Lapotoknak az első szám megjelenése óta lelkes olvasója vagyok. Ezt a levelet azért írom, mert egy kéréssel fordulnék hozzátok. Magamról csak néhány szót: 33 éves budapesti fiatal vagyok, hivatásos gépkocsivezetőként dolgozok, árut szállítok. Tavaly ősz óta sajnos gerincsérvem van, így munkaképtelen vagyok. A tartós betegállomány miatt azonban anyagi helyzetem is eléggé megrendült, ezzel kapcsolatos a kérésem. Szeretném, ha a Csevegő rovatba pár sor erejéig beleférne az alábbi szöveg vagy valami hasonló:

"Eladó az 576 konzol eddigi összes száma – csak egyben – baráti áron. 1998 jan.- 2001 februárig, 36 db 12000ft-ért (az új ára 200000Ft). Eladó egy "Mad Catz" típusú kormány/pedál PS-hez, keveset használt, dobozban. Ára 10000Ft (az új ára 22000Ft). Eladó még a Playstation magazin 10-16 számai (+7db különszám CD-k nélkül, 6000FT-ért."

Teljesen megértem és elfogadom, ha az 576 Konzolban nem akarjátok a (volt) konkurenciát támogatni és a Playstation Magazinról nem tesztek említést. *(Támogattuk volna a konkurenciát, ha lett volna ilyen, vagy gondolod, a PSM a sznobgyökér hozzáállásával vette volna a lapot? – Csipi)*

Ejnye Csipi, ez ronda volt!

Szóval nagy segítség lenne részetekről, ha ez összejönne. A teljes levelemet nehogy leadjátok a Csevegőben! Egyrészt nem a "bénaságomat" szeretném reklámozni, másrészt nekem is érdekesebb ebben a rovatban jó arcok dumáit olvasgatni. Munkátokhoz további sok sikert, minden jót kívánok. Üdv és köszönöm még egyszer: Németh Tibor, 243-1410

Sajnálom, ami veled történt és természetesen leadjuk a hirdetésed. Elég szomorú dolog, de nem kell szégyellned. Remélem valaki ráugrik a cuccaidra!

Hello Martin! Ez a mocsok SEGA nem elég, hogy befuccsolt még a sz** játékait átíratja PS2-re. Értitek nem elég, hogy slussz-passz kész vége a DC-nek ő úgy ÁNBLÖKK (bocs a szó lenyúlásért) SZÍVJON A DC TULAJ HA AZT VETT átírja legjobb játékait PS-PS2re. Pld: Vanishing Point, Crazy Taxi, Virtua Fighter 4. Képzeljétek el januárban lecseréltem a PS-t DC-re és rá egy hónapra olvasom a honlapotokon, hogy vége a Segának ez már több mint szívás, nem? ...Na elköszönök: Szasz Martin, csövi Adam, Páá Csipi, Csákány Miki! Az újság cool Így tovább! Üdv. XATUS

A SEGA-nak még nincs vége azért, csak a Dreamcast gyártását állították le és az eredetileg kizárólag SEGA-s címeket kezdték átrakni más gépekre. Mindenki döntse le, hogy ez mennyire komoly, vagy nem...

Tisztelt 576 konzol Szerkesztőség "Martin úr". 19 éves lány vagyok, és három kedvenc software cégem van: Squaresoft, Nintendo, Konami. A következő játékok miatt, amik nekem megvannak: Vagrant Story, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Metal Gear Solid. Ezeknek a cégeknek szeretném a levélcímüket és email címüket. Ugyanis amatőr festőművész vagyok és ezt a három kedvencemet szeretném megajándékozni egy általam festett festménnyel. *(Mostanában nagyon unatkozom, úgyhogy lefesthetnél engem is, aztán meg az Zeldázhatnánk egész éjjel, ha van kedved, Mónikám – Csipi)* Köszönettel és tisztelettel Jakoda Mónika, Dunaújváros

Csipi te perverz állat! Mónika, itt vannak a címek meg amit találtam, de aztán tudósíts, hogy mire jutottál velük!

Konami of America, Inc.
1400 Bridge Parkway, Suite 101
Redwood City, California, 94065-1567
USA
www.konami.com

Konami of Europe GmbH
Frankfurt Head Office
Berner Str. 103-105
60437 Frankfurt am Main
Germany
www.konami-europe.com

Square Electronic Arts
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94065-9025
support@squaresoft.com
www.squaresoft.com
www.square-europe.com

Nintendo of America
PO Box 957
Redmond, WA 98073
www.nintendo.com
nintendo@noa.nintendo.com

Hi 576 konzol! Először írok NEKTEK, nem is tudom mit írjak? Talál azt, hogy ez a legkirályabb konzolos játék magazin amit eddig láttam. Egyik nap eldöntöttem, hogy lecserélem a gépem (PS) egy újra (DC), miután már itthon vigyorgott rám akkor láttam, hogy csődbe jutott a cég, egy kicsit berágtam, de aztán rájöttem nem is ba***** rá annyira. Játék van és lesz hozzá elég (igaz másolt) és tartozékokból sincs hiány. Lenn pár kérdés:

1. Miért az a rövidítése a VISUAL MEMORY-nak hogy VMU (V=VISUAL, M=MEMORY, U=?) *(U=UNIT – Csipi)*

2. Mikor lesz kép rólatok?

Van már képünk, de nem egy leányálom azt mondják...

3. Jó lenne, ha több kód lenn a DC-s játékokhoz.

A lusta Bagó Péternél tudsz reklamálni, neki kéne kódokat írni!

4. TI amikor kaptok tesztelésre játékokat azt eredetibe kapjátok v. másoltba?

Eredetiben, másoltban és félkész "céges" másoltban is.

5 A drágább képeket veszitek vagy kedvezménnyel kapjátok?

Ezt nem értem. Mona Lisa drága volt, azt vettük. Picassótól a Síró nőt nem vettük, hanem elvettük...

Na, ennyi volt az első levelem, de még írok úgyhogy féljetek. UI: LÉGY SZÍVES TEGYETEK BE A CSEVIBE KÖSZ Hajdu Zsombor Dunakeszi

Csákány Konzol!! Én egy fejlesztőcég, a Szkverszoft elnöke vagyok, és szeretném nektek bemutatni új játékunkat, a The Elton John Story-t. Ez a játék Elton John-ról szól, aki egy nap arra ébred, hogy csak férfiak vannak a bolygón. Ez után apró jelekből – pl. hogy ez a tény EGYÁLTALÁN nem zavarja – rájön, hogy ki is ,mi is ő valójában. Ez a játék annyira tartalmas, hogy még az FFI-et is kenterbe veri. A grafikusok közt olyan nagy mesterek találhatóak, mint Füty Imre, Tök Ödön, Bekő Tóni, és Magas Áron. A zenét vagy 3(!!)hangból szerkesztettük, szóval nem egy mindennapi a progi. A másik új projekt még korai stádiumban van, így nem tudok képet mutatni. Ez a 5-7-6 Edvencsör névre hallgat. A sztori: egy gonosz feketemágus, akit nemes egyszerűséggel nevezzünk csak B.P-nek, el akarja pusztítani a Földet. Ennek a megakadályozására megalakul egy csapat, melynek tagjai: a borostás Martin, a bivalyerős sofőr Adam, a fegyverszakértő Veres Miki, és az UFO E.T. Persze később kiderül, hogy nem B.P a főgonosz, hanem az őt irányító óriási gumikacsa, Csipi, aki a külső világból jött, 999999 atomtöltettel. Ennyi lenne a sztori. Egyébként már csak ti kelletek, hogy le tudjuk mósönkepcsörölni a mozgásotokat. Nah, most komolyra fordítva a szót, a újság király, jók a tesztek, stb. Egyébként mikor jön a PÁLOS Chrono Krossz?

Ahogy állunk soha... Apropó, ha elkészülnek a fenti játékok küldj egy béta verziót, leteszteljük őket, sőt poszterre és címlapra is kirakjuk!

Ja, és 1-2 tipp Veres Mikinek a FFVIII-hoz:

1: Amikor Bahamutot akarod megszerezni, csak akkor mozogj, ha nem világít a kék fény, és akkor nem támadnak meg.

2: Van egy aranyos módszer a Combat King003 megszerzésére: a 3-as CD-n menj Balamb City-be, úgy, hogy Zell a csapatban van. Ekkor egy csaj a városban azt mondja, hogy egy lány keresett a házadban. Menj Zell mamához, aki azt mondja, hogy senki sem keresett. Aludj egyet a hotelban, és reggel nem találod Zellt, azonban lent a Hallban előkerül Zell és a csaj, aki kereste, majd mindketten zavarba jönnek, mi pedig megkapjuk a Combat King 003-at.

3: Van egy könnyebb módszer az OMEGA legyőzésére: Aurázd fel Selphiet, majd amikor bejön a limitválasztó képernyő, emeld fel a CD tartót. Ekkor megáll minden, neked viszont egy csomó időd marad, hogy a Do Overrel megkeresd a THE END-et, ami a legerősebb limit, mert egy főellenséget is egyből kinyír. Ehh, ezeket biztos sok FF8 fan örömmel próbálja majd ki!

Most Martinhoz szólnék: tényleg veled chateltem a gamekapocs szobában vagy az egy ál-Martin volt?? Ennyit mára, jó munkát kíván: DarkVenom

Mivel én soha nem jártam ott tuti, hogy egy ál-Martinnal beszélgettél. Már ilyen is van, hogy ál-Martin? A kiskésit, híres márka lettem, ha már unfrankóznak...

Tisztelt szerkesztőség! Először is gratulálni szeretnék ennek a kis lelkes csapatnak, hogy ilyen színvonalas újságot csinálnak. Nekem nagyon tetszik. Pár játék tesztelésénél viszont szerintem a tesztelők lehet hogy elfogultak. Nem? Mert lehet, hogy van olyan játék ami nem szimpi neki ezért v. azért, de talán aki ezt nem "hivatalból" űzi annak szórakoztató vagy éppen tetszik. De ez csak az én véleményem.

De előfordul, hogy egy kicsit elfogultak. Ezért vagyok én, hogy a végén átolvassam a cikket és ha nagyon túlzónak találom, újraírassam vagy kijavítsam, esetleg megváltoztassam a pontszámot. De tudod mi a helyzet? Még soha nem kellett egy cikket sem újraíratnom elfogultság miatt. A fiúk ugyanis mind leteszteltek már több száz progit a saját témakörükben, így nagyjából van rálátásuk, hogy mi a jó és mi nem. Ha egy anyag egy "nem hivatalból játszó" emberkének ennek ellenére mégis nagyon tetszik, akkor azt hívják szakmai nyelven "a kevés kivételnek".

Én a tesztekből infot szerzek és ez alapján döntök a progi beszerzéséről. De a Team az cool. Biztosan érdekes lehet egy olyan csapattal dolgozni akinek mindene a játék. És napokat eltölteni egy játékkal az ... igen! (Amikor én nekiülök 3-4 óránál többet nem töltök a gép előtt. Ja és akkor is nyúz a párom,) URAIM! MINDEN ELISMERÉSEM! (Most mélyen meghajoltam.) További jó munkát! Üdv. Gorox

Ha tudnád, hogy néha milyen istenverése lehet egy játékkal napokat eltölteni! Erről főleg Csipi tudna mesélni, aki az utóbbi időben bekapott néhány izmos végigjátszást...

Heelóka! Lenne egy fontos kérdésem! Én "beterveztem" magamnak hogy eladogatok egy két cuccot meg gyűjtöm a pénzt és veszek egy Playstation2-t. Most néztem a honlapotokat főleg az X-Box és Gamecube részt. Én félek, hogy mi lesz, ha a Microsoft tarol a masinájával, ami sajnos lehet, hogy bekövetkezik. Sőt biztos. És bizonytalan vagyok, hogy vegyek-e majd akkor, ha meglesz rá a pénzem vagy ne. Túl sok céget fűzött meg a platformra való fejlesztésre, és attól félek, hogy sok cég mint mondjuk a Square is csak X-Box cég lesz. Meg az összes többi. Arra lennék kíváncsi, hogy érdemes lesz e venni PS2-t hogyha az X-Box állítólag jobb lesz. Persze az X-Boxban egy PIII 733 meg nVida meg 10 gbyte merevlemez lesz, de ez nem pc stílus lesz csak kisebb méretben? Na szal nem tudom hogy érdemes lesz PS2-t venni. Ugye a Square nem megy vissza a Nintendohoz? P.S: Nagyon fontos lenne ha válaszolnál. Sík Gergő

Gergő először is a "lesz" szót csak egy "sz"-szel írjuk. (7x kellet kijavítani mindössze!) A másik, hogy akármilyen erős is lesz(!) az X-box a PS2 akkor is erősen tartani fogja magát mellette. Nézd meg a PS-t. Öreg, elavult gép, mégis a mai napig sokan megveszik. Szóval nem kell aggódnod. A Square nem megy a Nintendóhoz természetesen és izomból fejleszt a PS2-re, egyszerre több játékot is. Akinek az elmúlt években PS gépe volt az előbb-utóbb PS2-re fog áttérni és nem X-box-ra, ez pedig iszonyatos vásárlóerőt jelent majd a Sony számára. Ha összejön rá a pénzed nyugodtan megveheted, nem fogod megbánni!

Sziasztok! Nagyon kedvelem az újságotokat, mert mindig sok érdekességet találok benne, és változatos. Nagyon szépen megújultatok:)) Mindig nagyon szerettem volna PS1-t venni, de csak mostanra nyílt alkalmam, hogy vehessek. Amióta évvégén kiderült milyen borsos az ára a PS2-nek, így csak elődjére van manim. Azt hiszem, most már kitűnik levelemből, hogy vásárlási ügyben fordulok hozzátok. Nem értem, hogy mi a különbség a PlayStation1 és PlayStation PS one között? Akkor most melyiket érdemesebb megvenni? Vagy egyáltalán milyen kiegészítőkbe fektessek bele? Hol érdemes venni? Ezért fordultam hozzátok, remélem tudtok segíteni, tanácsot adni. Várom mielőbbi leveleteket mert már jövő héten meg szeretném venni...:))) Köszi, puszi mindenkinek: Zsani Miskolcról

Zsani a PSone technikailag ugyanazt tudja, mint a "rendes" PS. Néhány extra bemenetet lehagytak a hátuljáról (serial link port, parallel port) és összezsugorították, ennyi az egész. Azt hiszem, ha még találsz valahol 9002-es gépet vagy 7502-est mindenképpen azt vedd meg, mert egy scart kábellel és egy multis TV-vel alapból lejátssza az NTSC játékokat is. Ezt a PSone nem tudja. (Ehh, ez köztünk legyen mondva két fül közt, átalakítani is könnyebb.)

Búcsúzóul lássuk a múlthavi játékok nyerteseit:

Ford játék:
Farkas Roland – Zalaegerszeg
Somogyi Zoltán – Dabas
Levajsics Norbert – Budapest
Csordás Attila – Velence
Csege Gyula – Hajdúszoboszló
Marczali Tamás – Esztergom
Tuza Gusztáv – Szihalom
Ferenczi Lajos – Zalaszentgrót
Ősi Péter – Budapest

Pipemania játék:
Nagy Gábor – Budaörs
Krámli Bianka – Csorvás
Szivák László – Fedémes
Petőfi Gábor – Székesfehérvár
Molnár István – Jászjákóhalma
Mizsei József – Tököl
Karsai Márton – Budapest

FF9 Vivi játék:
Körmendi Arnold – Jugoszlávia Kalinin40
Tóth Géza – Csongrád
Magda Zoltán – Székesfehérvár
Németh Krisztián – Budapest
Zimmermann Miklós – Budapest
Gáspár Alex – Tápióság
Gárdonyi Gábor – Tokodaltáró
Zsilák Attila – vegetto@mailbox.hu (Kérjük a címedet!)
Csák Gergely – E-mail (Kérjük a címedet!)
Turda Viktor – Bicske

Martin

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..
Cím:..
E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MÁJUSI AJÁNLATUNK!



4999,-

ELITE FORCE
FIGURÁK

SEAL TEAM, S.W.A.T. TEAM, DELTA FORCE, GSG-9, MARINE FORCE, SAS TEAM

12999,-



SOUTH PARK

KULCSTARTÓK, FIGURÁK HATALMAS VÁLASZTÉKBAN

999,- FT-TÓL 2999,- FT-IG





4999,-

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a **www.576.hu** honlapunkon.

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

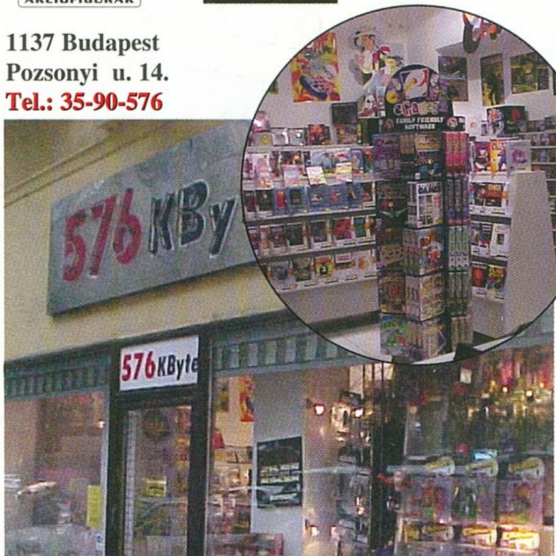
AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296

9 771417 929000